

Génération

9

mensuel - Février Mars 1989

ATARI
AMIGA
SEGA

JEUX D'ARCADE
ET ADAPTATIONS

PREVIEWS

Fright night
Vindicator
RoboCop
B.A.T.
et les autres...

AMIGA news

Guide complet
de DUNGEON
MASTER

Plus de 100
trucs et astuces
pour les Amiga



M 4681 s. 25,00 F



ENFIN !

ATARI ST
AMIGA

EXPLORA



Une nouvelle quête effrénée
à travers le temps.

EXPLORA II :

encore plus graphisme,
encore plus stratégie,
encore plus aventure,
encore plus musique,
encore plus dialogue,
encore plus animation,
encore plus icônes,
encore plus humour,
encore plus amour...



Un air bleu s'étend autour de vous et a peine de voir, mais pourtant tout semble étranger au lieu des côtes rocailleuses, le pont du navire sur lequel vous êtes ne paraît pas bien en place, des chars irrécupérables se baladent aux bords des vagues et des musiciens dansent surprenant des flots pour essuyer votre embarcation. Fik, vous êtes dans le surprenant les quelques pièces de monnaie qu'il reste dans votre poche et vous vous retrouvez dans la cour d'un somptueux palais. Que voit ces

DISPONIBLE



Le plus beau de
tous les jeux
d'aventures en
français

Plus de 2 millions
d'octets de logiciel.

Des graphismes époustouflants
Des sons hyper-réalistes

Du jamais vu ni jamais entendu...
Des voix à vous couper
le souffle !

EXPLORA II

Après maintes péripéties et au prix d'une course effrénée dans un univers spatio-temporel, vous avez enfin retrouvé le meurtrier de votre père et vous vous apprêtez à revenir dans votre cher château familial en 1922.

EXPLORA est toujours là, cette merveille technologique créée par le vif savant au tout début du XX^e siècle va-t-elle avoir assez de combustible pour vous ramener à vos origines ?

Helas, la phase de translation est perturbée par un incident majeur : un dérèglement des turbines temporelles a entraîné une surchauffe de l'engin et une surconsommation de métal indispensable à l'alimentation du sursaturateur.

A nouveau propulsé dans un monde inconnu, vous allez devoir user de toute votre intelligence pour venir à bout de nouvelles épreuves. Votre principale préoccupation sera la quête du métal cher à EXPLORA.



« Explora 2 : Serait-ce des investigations qui existent leurs frontières. Un jeu à cheval qui brasse par la science une fois de plus le sursaturateur qui s'élève donc à travers toute forme de métal. À peine rent de ce nouveau usage : vous retrouverez une superbe création, une fille de légende terriblement au sursaturateur de l'exploration et ne s'élève si pas, en elle, vous appelle ULYSSE ! et qu'elle s'appelle à vous offrir sa couche à l'issue d'un dialogue des plus rares »

INFOMEDIA

8 AVENUE DE GRANDE-BRETAGNE
66000 PERPIGNAN

18 32
DIFFUSION

82 RUE CURIAL, 75019 PARIS
TEL. 49 37 06 37

L'ENCYCLOPEDIE DES JEUX

GENERATION 4 vous propose la critique de l'intégralité des jeux ATARI ST et AMIGA.
Des tas d'exclusivités, des torrents de photos, des carnets de couleurs. Un monument !

LES JEUX ST ET AMIGA ONT DEJA UNE BIBLE: CONSERVEZ LA.

Génération 4 n° 1
GUIDE DE TOUTES LES JEUX
SORTIES EN 1987 ST ET AMIGA
Action, sports, simulation,
aventure, éducatifs, société.
Plus de 250 jeux
à la une.

Génération 4 n° 2
77 nouveaux jeux. Les projets
de 48 éditions. Tous les
logiciels AMIGA. Listing basic
AMIGA. Le top Gen. Le poster
Champion. Échecs. Petits
budgets. Mises.

Génération 4 n° 3
Plus de 100 pages de tests
impayables. 50 projets
internaux. Interview de Steve
Bak. Photos exclusives de
Proteus, Iron lord, Ruggy boy.
Impossible mission 2.
Obituaire. 164 pages couleurs.

Génération 4 n° 4
La maîtrise des images.
Dossier graphique Amiga.
Tous les nouveaux jeux
EXPLORA: Le choc !
Gazette II, Muley soccer.
Digitaliser les images.

Génération 4 N° 5
Amiga Graphique - P.C.S
London - Starblaster 2 -
Preview: Thunderblade -
Weird Dream - 1943 -
Powerdrome - Barbarian 2 -
Starhose - Syrax Terror...

Génération 4 N° 6
Dossier Amiga - Jeux de
rôles - Conversions Images:
Amiga-ST, ST-Amiga -
Preview: Poff, R-Type,
Pac-Mania, TechnoCorp,
Galdregans Domain...

Génération 4 N° 7
Jeux d'arcades - Interview
de Lolot - Opération Wolf -
Preview: Les portes du
temps, Vroom, Maupin
Island, Crazy Cars II,
Barbarian II, Explora II.

GENERATION 4
vaut 35 fr., les numéros
2, 3 et 4 valent 25 fr.,
les 4 numéros valent 100 frs

L'ENCYCLOPEDIE DU ST

ST MAG 1 et ST MAG 2 sont épuisés. Pas de réédition en vue pour le moment. Le numéro 3 sera bientôt épuisé.
Pour les autres, on n'en marque pas. Facile de place, nous n'avons pas mentionné l'existence
des n° 3 à 10 d'ST Magazine, mais ces derniers sont toujours disponibles à la Boutique de Pressimage.

LE ST A DEJA UNE HISTOIRE: CONSERVEZ LA.

ST MAG 11
ST Replay - Eacker Test -
Aladin - Dossier listings -
Interviews -
Assemblages à mixer -
GFA, PAO, Gen.

ST MAG 12
Une drôle d'affaire -
Profmat - Pro Sound
Designer - Sprons -
Index - Dossier musique -
pirates - BD.

ST MAG 13
Sieb - Induction - Salon
de la musique - Horloge
- World Plus - Dossier
langues - CAD 3D 3.0.

ST MAG 14
Masterplan - Laser Alan -
PC Ditor - Scanner Hawk -
Dossier pédagogique -
Softayrth - Art Studio

ST MAG 15
Signaux - Camex - ZZ 2D -
Twist - Scanner Canon -
Cité Objet - Athée II -
Orchestra Musicale -
Les jeux de l'année -
7 Traitements
de textes à la loupe.

ST MAG 16
Premiers pas sur ST -
Nouvelles ROM - Animation
en C et GFA - ZZ Rought -
Calcomat II - GFA Artist -
X Algor pour LK Y -
L'arche du Capitain Blood

ST MAG 17
50 Réponses aux débutants -
Spectrum 612 - Induction
Pannes et garanties -
Scandale sur PC Ditor -
Séquences - Masterpiece
et studio 24 - Les polices
Publishing Partner -
35 couleurs en GFA.

ST MAG 18
Le catalogue de la boutique -
32 pages - Le site en ST -
La garantie Atari -
Le compte Jaguar -
La famille PAO s'agrandit -
La protection des logiciels -
Emulation PC -
Créer un son en GFA

ST MAG 19
Superbore Pro -
Honneur Pro 24 3.0 -
Les logiciels Athée 87 -
Merveilles - La transporteur -
Imperial - MT 52 Designer -
Les technobords -
Stud - Cité du Cyborg 7

ST MAG 20
Index ST MAG - 3 ans
d'histoire de ST - Sieb 88 -
GFA 3.0 - Signum II -
Le métrage du ST
en fiches - Tous les plans
de Dutton Master -
Les jeux de l'été.

ST MAG 21
ZZ Rought et Draft - Arkey -
Le serveur ST MAG -
Devops 87 2 -
Intérior en procès -
De nouveaux outils PAO.

ST MAG 22
Spéciale listings - Un été
chaud avec les jeux - Les
nouvelles techniques -
Quantum Paint - Ray
Tracing - Le leadman 60

ST MAG 23
Spécial musique -
Laser C - Omikron 3.0 -
Cyber Studio -
La programmation -
IMC Son -
Initiation au Basic GFA

ST MAG 24
PC Show - Micro 88 -
Dasseldorf - Fortran - Le
Comptable - GFA Roytrace -
ZZ-Lazy Print -
Master CAD 3D

ST MAG 25
Cyber Control - Z 88 - Pelon
Organizer - Wercs - H.D.U. -
Edicatifs - Adrears - GFA
3.03 - Les ROMs -
Scanner Print Technic's

ST MAG 26
Le nouveau catalogue de
la boutique - Cyber Paint -
Image - Alchimie - ZZ-Com
Amadeus - Le Cordeur -
Gestint - Repreaser -
Tableau des RVC

ST MAGAZINE: Un numéro vous coûte 25 francs. 5 numéros: 110 frs au lieu de 125 frs. 10 numéros: 200 frs au lieu de 250 frs.
15 numéros et au delà: 17 frs par numéro. Un coffret ou une reliure au sigle de ST MAG (qui contiennent environ 10 numéros)
45 frs l'unité. Coffret ou reliure + 5 numéros: 140 frs + 10 numéros: 290 frs. Le port est gratuit. Cochez les numéros choisis.

Bon de commande à découper le plus soigneusement possible et à retourner à:
PRESSIMAGE, 210 rue du Faubourg Saint Martin, 75010 PARIS.

Nom : Prénom :
Adresse complète :
Code postal : Ville :

ST MAGAZINE: Je commande le(s) numéro(s) suivant(s): 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐
11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐
Je commande 5 numéros ☐ 10 numéros ☐ un coffret ☐ une reliure ☐ + 5 numéros ☐ + 10 numéros ☐
N'oubliez pas de cocher les numéros choisis dans tous les cas de figure.

GENERATION 4: Je commande le(s) numéro(s) suivant(s): 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐
4 numéros ☐ Le port est gratuit.

Mode de règlement: chèque bancaire ☐ CCP ☐ Signature:
(des parents pour les mineurs)

EDITO

Lentement, mais sûrement, avec quelques boquets, mais inexorablement, avec quelques doutes même, mais de façon déterminée, Génération 4 s'achemine vers son numéro 10. Le prochain numéro de GEN 4 sera le numéro de transition vers l'âge adulte que se doit d'atteindre tout magazine. C'est notre souhait et nous y travaillons.

Dans cet esprit, nous vous annonçons, dès ce numéro, la date de sortie et l'essentiel du sommaire du suivant. L'actualité importante et le nombre de previews nous font une nouvelle fois différer la rubrique du ST et celle des jeux de rôle. La rubrique "sous les arcades" est incluse dans le dossier CAPCOM.

Le numéro de mars vous proposera plusieurs concours ainsi qu'un nouveau moyen pour vous, lecteurs, d'être en liaison plus facilement avec le magazine (il ne s'agit pas d'un GEN 4 bis, je m'empresse de le dire pour les plus curieux d'entre vous).

Traditionnellement, les éditeurs mettent un frein à leurs productions en début d'année après les débauches de Noël. Nous ne l'avons vraiment pas remarqué cette année, mais qui songerait à s'en plaindre?

Février / Mars

SOMMAIRE

COURRIER	6
PETITES ANNONCES	7
NOUVELLES VERSIONS	8
INDEX DES TESTS	9
TESTS	
JEUX D'ARCADE	10
JEUX DE SPORT	32
SIMULATIONS	36
JEUX D'ADVENTURE	38
JEUX DE REFLEXION	46
PEDAGOS	50
DOSSIER CAPCOM	64
EXPLORATEUR BRANQUE	62
VIDOUILLEUR MALADE	74
COMPAGNIES ETRANGERES	84
COMPAGNIES FRANCAISES	94
RUBRIQUE AMIGA	98
SONDAGE	114
ACTUALITE	116
PREVIEWS	120

REDACTION

Directeur de la publication: Godefroy Godefridi.
Rédacteur en chef: Stéphane Lavoine.
Caquets de rédaction: Mlle Dix, Jean Delouis, Betty Franchi, Robert Frensch, François Ladoux, Didier Lutz, François Poupert, Philippe Squeriaux.
Illustrateur et concepteur du logo: Bruno Bellamy.
Maquette et fabrication: Florence Nivelt.
Ades maquette: Thierry Thibautet, Priscille Egliouste.
Correction: Monique Bellamy, Mlle Dix.
Service d'abonnement: Mlle Dix.
Assistant: Géraldine Wataï.

Photographe: Expression Graphique.
Impression: Berger-Levrault (Toul).

ADMINISTRATION

Secrétariat et abonnements: Nicole Loubert et Pascale Gernès. Tél. 42-49 56 24.

Génération 4 est éditée par Proximage, SARL, au capital de 2060 francs, 210 rue du Saubourg Saint-Martin, 75010 Paris. Dépôt légal: 1er trimestre 1993.
Publité: Antoine Harcel, Barbara Pampignon (42 49 56 25).

Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes ou de documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera rémunéré.

Génération 4, numéro inscrit CJD, Commission paritaire 629731 ISSN 0967-470X

LE COURRIER DES LECTEURS

Nous avons eu le droit à une avalanche de lettres ce mois-ci, encore pire que tout ce que nous avons eu jusqu'à ce jour. De ce fait, première remarque: nous ne pouvons répondre à tout le monde... pour le moment. En effet, si vous êtes attentif, vous trouverez dans ce numéro l'annonce d'un service qui nous permettra de répondre à toutes vos questions! En attendant, je vous redonne les coordonnées où vous devez envoyer vos lettres, que vous lisez attentivement, croyez-moi!

Génération 4
Courrier des lecteurs
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 Paris

Voilà pour aujourd'hui. N'oubliez pas, si vous nous écrivez, d'envoyer en même temps la réponse au sondage qui doit se trouver vers la fin du journal. Voilà. Merci.

CON...COURS.

Nous vous avions proposé (NDLR: pas du tout nous, en fait) Ce concours n'était dû qu'à l'initiative de Mic Dax) dans le dernier numéro, page 71, un petit concours débile, où il fallait trouver l'élément non comestible parmi une liste de 5 mots. Il fallait bien évidemment répondre "3615 SMFST", et vous avez tous donné la bonne réponse. Exactement comme chez Jacques Martin, le dimanche après-midi, à part le fait qu'il n'y a qu'un seul gagnant, c'est l'expéditeur de la centième bonne réponse. Et là, nous avons été surpris par un petit rusé qui nous a envoyé cent bulletins photocopiés, rusé qu'il était. C'est donc Frédéric Samier dit "La grosse russe d'enter", de Villeneuve d'Ascq, qui gagne un abonnement à Génération 4.

42 OU LA LEGENDE DU CHIFFRE MYSTERIEUX!

Alors? Après notre concours du mois dernier, concours on ne peut plus élitiste, car ne s'adressant pas à la majorité de nos lecteurs (honte à nous!), quelle ne fut pas notre surprise en recevant des tonnes de réponses à ce concours bien étrange. Je rappelle que le but était d'expliquer la présence répétée du nombre 42 dans Génération 4.

Côté réponses, nous en avons eu 90 dont 44 exactes! Pour ce qui est des fausses réponses, c'est le diable le plus complet. Pour certains, 42 vient du fait que c'est le premier nombre de notre numéro de téléphone, alors que d'autres y voient un rapport avec le groupe pirate 42-Crew, et j'en passe. Alors, quelle est la bonne réponse???

42 est la réponse aux questions de la vie, de l'univers et du reste, tel que le donne Douglas Adams dans une série de bouquins de science-fiction (je vous avais dit que c'était élitiste). Comme au journal, nous sommes nombreux à être des fans de la série, il est devenu une coutume de placer ce nombre dès que l'occasion s'en présente.

Bon, je commence par vous donner les gagnants. Les? Oui, il ne devait y en avoir qu'un mais il y en a finalement quatre!

Le premier est celui dont la réponse est arrivée le plus vite, soit le lendemain de la sortie du journal, et il s'appelle Guillaume Le Pennec! On l'applaudit bien fort! Le second gagnant s'appelle Arnaud Deschamps, et il gagnera son abonnement s'il nous répond à la question qu'il pose dans sa lettre.

Il est vrai qu'il nous a collé! Nous attendons donc sa réponse impatientement!

Le troisième est Lionel-Franck Depoux, qui nous a cité les passages d'Alce au pays des merveilles où il est fait référence (donc avant Douglas Adams) au chiffre 42. Nous savions bien que le chiffre venait de là, mais nous n'avions pas encore pris la peine de chercher. Merci à lui.

Enfin, le dernier est un chanceux puisqu'il est le 42ème et qu'il mérite bien de gagner et il s'agit de Serge Acker, qui est en plus un habitué de notre serveur 3615 SMFST.

A moi maintenant d'en apprendre à tous ceux qui ont participé au concours. Déjà, voici les coordonnées des livres de Douglas Adams, livres que je vous conseille de lire rapidement tellement ils sont géniaux.

Le guide du routard galactique (Denoël)

Le dernier restaurant avant la fin du monde (Denoël)

La vie, l'univers et le reste (Denoël)

Pour ceux qui ne le sauraient pas, la compagnie Infocom avait adapté sur ST un jeu d'aventure basé sur le guide du routard galactique. Ce jeu se nomme Hitch-Hiker's Guide To The Galaxy.

Enfin, comme visiblement 99% des personnes ayant répondu juste n'étaient pas au courant de l'existence d'un quatorzième volume de cette fabuleuse série, laissez-moi leur apprendre ce qu'il en est.

Ce dernier volume, non traduit en français, est disponible dans toutes les bonnes librairies anglaises, et se nomme "So long, and thanks for all the fish". Il n'a jamais été traduit en français et ne le sera visiblement jamais, ce qui est vraiment dommage! Enfin, c'est tout pour aujourd'hui. A bientôt!

APRES DUNGEON MASTER...

Alexandre Pallini

"La source de mes soucis, de mes nuits blanches, de mes frustrations, (de mon suicide peut-être proche), j'en passe et des meilleures, se nomme Explora. Aidez-moi!"

Pas de panique (le large friendly letters... Oups, pardon!) L'Explorateur Branche se remet à peine de sa solution de Dungeon Master du présent numéro, mais il m'a promis que dans le prochain, vous aurez le droit à celle d'Explora. Cependant, si vous êtes très pressé, cette solution est consultable sur le serveur mntel de notre voisin ST Magazine (3615 SMFST), en rubrique Aventure.

VOUS VULEZ DE LA PROGRAMMATION?

Laurent Boulet

"Quand aurons-nous le droit à des listings et à de la programmation dans Génération 4. Je n'en veux pas beaucoup, mais juste un petit peu."

Vous voulez de la programmation... Vous allez en avoir. Nous sommes en train de vous préparer un concours basé sur la programmation, mais aussi le jeu, car nous sommes tout de même un conard de jeu! Bon, je n'en dis pas trop, si ce n'est que ça sera à la portée de tous, et que cela constituera un véritable concours de programmeurs. Pour en savoir plus, rendez-vous dans le prochain numéro.

LES PETITES ANNONCES

Vends Atari 520 ST + Drive Cumana double face + Prise péritel avec câbles pour ampli + moniteur couleur philips CM8801. Le tout: 4300F. Pascal Gellie: 48.89.88.60.

Vends Atari 1040 + écran monochrome, état neuf, nombreux logiciels avec la configuration, tapis mousse, etc...
Prix: 4800F (à débattre).
Tél: 48.02.52.83 (pers.)
47.25.15.00 (bureau)
Demandez Eric Vandepoorter

Echange Atari 520 STF T.B.E. (DF, Nouv Rom), ss garantie (23/03/88) + GFA Basic 3.0 + 800 F + 15 jeux (Starwar, Space Harrier, 944 Turbo Cup, etc...) contre Amiga 500 (bon état) + péritel + jeux ou vends le tout à 2800F. Contacter: Thao Nguyen, 182 rue Gabriel Péri, Esc 21, 94290 Gentilly. Tél: 45 46 10 92 (mercredi et samedi après-midi et dimanche toute la journée)

Vends pour Atari ST, drive 5 pouces 1/4, état neuf, 1400F port compris.
Vends console Sega (neuve, déc 88) + Light Phaser + 4 jeux, 1000F port compris. Tél: 915155.89

Vends Atan 520 STF (double face) + souris neuve + joystick + câble péritel + câble alimentation + nombreux jeux. Le tout 2600 francs, en excellent état. Duvauchelle D, 28 rue Afou, 80450 Cernon.

Vends 1040 ST + moniteur couleur + nombreux programmes, 8000 francs. Tél: (1) 43 08 44 88. Demandez Michel

Vends Atan 520 ST + câbles + 20 jeux originaux + joystick. Prix à débattre. Tél: 45 06 78 61 après 20H

Vends pour ST originaux d'Arkanoid 2 et Eco pour 1200F chaque, ou échange ces deux softs contre le livre "voler avec F.S.2 (Charles Glick)" F. Mann, 120 R Joliet Cuno, 02230 Fresnoy le GD. Tél: 23 09 11 21 (le soir)

Vends 20 jeux originaux pour Atan ST, 120F pièce ou 500F par 5. Advanced D&D, Wargame Construction Set, Ultima III et IV, Warship, Roadwar 2000, Rings Of Zilim, Ogre, Terropeps, Carrier Command, Balance Of Power, etc... A Paris, 45 79 69 05, répondre ou après 20H.

Vends Amiga 500, 28 état, plus livres et disquettes vierges: 3500F. Joignez-moi en bel avertissement sur 3615 SM*ST ou écrivez à la rédaction de Génération 4 (Watsit).

Vends Amiga 200 + moniteur 1084 + Carte PC-XT + 2ème Drive interne A2010, neuf, sous garantie, prix: 16000F. Tél: 84 97 9101

Vends Amiga 500 3500F, drive ext 900F, Ext A501 800F, Moniteur 1084 2000F. Le tout est neuf et sous garantie. Disks OF DD 7F + port. Appelez Fabrice au 43 88 09 01 25 avenue des Chèvre-feuilles, 93220 Gagny

A vendre Amiga 1000 + écran couleur 1080 + Kickstart 13 et de nombreux logiciels. 6000F. Tél: 45 26 43 88

Vends Amiga 500 sous garantie 3200F, moniteur stéréo 1700F, mémoire 800F, drive 800F.
Vends Atan 1040 ST + moniteur + drive + mémoire etc., le tout bradé. Tél: 43 88 24 13

Vends Amiga 500 (512 Ko) + moniteur couleur + 20 logiciels + 2 joysticks + souris (acheté en janvier 88). Valeur totale: 12000F. Prix intéressant. Tél: 61 44 00 85 (HR)

Les Amigatistes de Nantes diffusent des programmes du domaine publique et des démos (sorts data, slide show, etc...). Réponse assurée (si possible mettre un timbre pour la réponse). Morin Erwan, 4 bis rue de Felle, 44000 Nantes

Vends originaux pour Amiga 500 (Explora, Capone, P.O.W., Starglider, Off Shore Warrior, etc...). Liste sur demande. Vanderbussche Patrick, 75 avenue de Verdun, 94290 Ivry. Tél: 46 58 95 98

Vends pour Amiga 500 Strike Force Harrier, Winter Games, World Games: 100F. Contacter Mr. Honorat Cyril au 78 35 65 93 après 17 heures. Cherche aussi: contacts sur Amiga 500 pour échanger des jeux, si possible sur la région lyonnaise

Vends imprimante Star Lc10, matricielle, 9 aiguilles, Ruban neuf et manuel. Achaté fin août 88, garanti 1 an. vendu 2000F. Appelez Florent (après 19h) 34 24 09 13

Cherche jeux pour console SEGA, pour environ 80 francs. Michael 43 66 98 96 (Saut Jérome)

Vends C64 + 1541 + LK7 + Moniteur Mono + 2 Joysticks + cartouche Power + Prise péritel + près de 30 jeux + livres: 4500F.
Vends 1330XE + LK7 + jeux + livres 900F
Philippe (134 60 77 15. Louwes (Val d'oise)

Vends C64 + 1541 + Joystick + cartouche "freeze machine" + nombreux logiciels + livres + câbles: 2000F seulement. Demandez Fabien au 39 74 11 44 Ville Marcourat. Département Yvelines (78)

Vends ordinateur Thomson + lecteur de cassette, joysticks et de nombreux jeux (Arkanoid, Green Beret...), le tout pour 1300F. Tél: 39 93 27 68. Prix à débattre

Vends ordinateur Thomson T08 + lecteur de disk + manette + crayon optique + 30 jeux, état neuf. Prix: 3000F. Tél: (1) 45 05 05 36 après 19h

Achete pas cher numéros 1, 2, 3, 4 de Génération 4. Mr Laurent Boulanger, Les Vallées, 76930 Octeville/Mer. Tél: 35 46 3152

NOUVELLES VERSIONS

ADAPTATIONS POUR AMIGA

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD (ERE)

Voir GEN 4 numéro 5

L'Arche du Captain Blood est sans doute l'une des meilleures aventures interactives, soutenue par une musique de J.M. Jarré de toute beauté. Vous visitez des planètes, discutez (à l'aide de symboles) avec des êtres étranges. Peut-être y rencontrerez-vous E.T.?

Note: 100%

HEROES OF THE LANCE (SSI)

Voir GEN 4 numéro 7

Tiré du livre d'héroïc-fantasy "Dragon Lance", on retrouve ici tous les héros de l'histoire. De l'adorable Lunedon à l'énigmatique Rastlin, toute l'équipe d'aventuriers est représentée. Un jeu mi-jeu, mi-action, avec son cortège de monstres et de sorcières.

Note: 98%

HOT SHOT (ADDICTIVE)

Voir GEN 4 numéro 6

Hot Shot est une simulation de sports futuristes, qui se joue à deux ou seul contre l'ordinateur, inspirée du casse-briques et du fléchet. On s'y amuse plus à deux, car les chances sont plus égales que contre l'ordinateur. La version Amiga a bénéficié d'un effort graphique.

Note: 68%

MICKY MOUSE (GREMLIN)

Voir GEN 4 numéro 6

Mickey lutte pour retrouver la baguette magique de Merlin. Il grimpe de plate-forme en plate-forme dans un donjon, et doit franchir des portes où l'attendent de terribles épreuves.

Note: 83%

OPERATION JUPITER (INFOGRAMES)

Voir GEN 4 numéro 6

Opération Jupiter est un grand jeu de stratégie et d'action. Commandant la brigade d'intervention (le G.I.G.N.), vous devez placer et diriger des tireurs d'élite pour qu'ils descendent un groupe de terroristes et délivrent les otages retenus prisonniers dans une ambassade. Superbe et passionnant.

Note: 89%

OUTRUN (US GOLO)

Voir GEN 4 numéro 5

Considéré comme un des plus beaux jeux d'arcade, Out Run est une course de voiture, dans laquelle vous pilotez une Ferrari. La version ST n'était pas mal, la version Amiga est encore plus jolie, (bien qu'on soit assez loin de l'original d'arcade).

SOLDIER OF LIGHT (TAITO)

Voir GEN 4 numéro 8

Ce petit soldat cisaké, qui part en guerre sur des planètes ennemies, est beaucoup plus souple à diriger sur Amiga que

sur ST, à lui redonne l'insémit qu'il suscite en salle d'arcade, même si le scénario reste très banal.

Note: 65%

SORCERY + (MASTERTRONIC)

Voir GEN 4 numéro 6

Un sorcier qui se balade en échangeant des objets magiques et des armes dans le but de délivrer ses amis. Sorcery + est enfin adapté sur Amiga, après avoir été édité sur quasiment toutes les machines. Les fans de ce jeu ne se comptent plus, bien que peu d'entre eux aient réussi à en voir la fin.

Note: 72%

THUNDERBLADE (US GOLD)

Voir GEN 4 numéro 7

Ce magnifique jeu d'arcade est arrivé sur Amiga. A bord d'un hélicoptère, vous devez éviter ou dégommer des ennemis, qu'ils soient au sol ou en l'air. Suivant les tableaux, vous traversez des paysages vus du ciel, ou de face. Thunderblade est un très beau jeu d'action.

Note: 89%

VIVRE ET LAISSER MOURIR (DOMARK)

Voir GEN 4 numéro 7

James Bond 007 conduit son dernier véhicule-gadget: un super hors-bord. Il doit démanteler le trafic de drogue installé par son ennemi Mr Big. Cette course sur l'eau est un peu dans le style Buggy Boy: sur Amiga, le jeu est enrichi d'un décor plein-écran. Une superbe impression de vitesse!

Note: 97%

WHIRLIGIG (FIREBIRD)

Voir GEN 4 numéro 6

Whirligig vous entraîne dans une exploration du cosmos. Vous devez éviter des engins volants et passer dans les trous noirs qui conduisent aux autres univers. Un jeu très grand, mais un peu lassant.

Note: 39%

XOR (LOGOTRON)

Voir GEN 4 numéro 6

XOR est un jeu de stratégie. Deux personnages, dont les mouvements sont complémentaires, doivent remiser tous les masques éparpillés dans des labyrinthes. Tous les défauts de la version ST, notamment l'airbrush graphisme, ont été corrigés. Ce qui nous donne maintenant un jeu fantastique.

Note: 90%

ADAPTATIONS POUR ST

CENTERFOLD SQUARES (Mc FARLAND)

Centerfold Squares est à mi-chemin entre le strip poker et le fotholo. Il s'agit en effet de déshabiller des charmantes jeunes femmes digitalisées en remportant des parties d'un jeu de pions très proche de l'othello (ou Reverse).

Note: 83%

REALM AT THE TROLLS (RAINBOW ARTS)

Voir GEN 4 numéro 6

Un brave guerrier elle descend dans des mines pour récupérer les trésors entassés par les nains. Cela donne lieu à une

coursa poursuite sur des plates-formes et des échelles. Les nombreux niveaux, plus l'éditeur de tableaux, en font un jeu très complet.

Note: 75%.

JINKS (RAINBOW ARTS)

Voir GEN 4 numéro 4

Jinks est une variante de casse-briques. S'il est original dans sa conception (la balle et la raquette se déplacent à l'horizontale sur plusieurs écrans), il est d'un intérêt très moyen. Les décors du jeu sur ST sont totalement différents de ceux sur Amiga, mais sont assez bien réussis.

Note: 43%.

ADAPTATIONS POUR SEGA

OUT RUN 3 D (SEGA)

Voir GEN 4 numéro 2

Une nouvelle version de cette superbe course de voiture vient d'être éditée chez Sega pour ceux qui possèdent les 3D glasses. Out Run en relief, ça décoiffe encore plus!

Note: 85%.

Signalez encore la sortie depuis déjà quelques mois de:

- Helbert (voir GEN 4 numéro8), sur Amiga
- Legend of the Sword (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Luzor (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- No excuses (voir GEN 4 numéro7), sur Amiga
- Quadriflex (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Side Arms (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Sirbad (voir GEN 4 Numéro1), sur ST
- Summer Olympiad (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Tracker (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Vétéran (voir GEN 4 numéro6), sur Amiga
- Virus (voir GEN 4 numéro5), sur Amiga
- Vise pour Hyde Park (voir GEN 4 numéro2), sur Amiga

VIDEOSHOP

50, rue de Richelieu
75001 PARIS

VIDEOSHOP

offre une imprimante Laser Atari
sur le serveur 3615 SM1*ST.

VIDEOSHOP

mérite votre confiance.

NOM	AMIGA	ST	SEGA	NINTENDO	PAGE
JEUX D'ARCADÉ					
BATMAN	X	X			56
BIOCHALLENGE		X			30
CAPTAIN PUNK		X			39
CHUCKY ROO	X	X			16
CHORO HUNTER			X		11
DO, BUE DANGER			X		12
GANTIS		X			22
HUEY	X				15
LORD OF THE SWORD			X		12
MOTOR MARSACRE		X			20
MUNTERS	X	X			38
NIGHT HUNTER		X			19
OWALD	X				27
PHANTOM FIGHTER	X				23
R-TYPE			X		18
SUPERMAN	X	X			56
SWORD OF SODAN	X				19
TECHNOPOL	X	X			16
TITAN	X				39
TRANSPUTOR	X	X			18
ZANY GOLF		X			35
JEUX DE SPORT					
BILLIARDS SIMULATOR	X				34
ICE BALL	X				21
MINI GOLF+	X	X			22
TURBO TRAIL	X				22
SIMULATION					
FALCON		X			38
JEUX D'AVENTURES					
DREAM ZONE	X				41
EXPLORA 2		X			42
LEGRUE SUR LAKES IS.		X			44
MANSLUMBER		X			40
PRESIDENT IS MISSING	X	X			46
QUESTE DE L'ORBEAU DU TEMPS	X	X			36
JEUX DE REFLEXION					
ESPIONAGE	X	X			48
PIRE ZONE		X			48
FOOTBALL MANAGER 2		X			46
KENGE	X				47
PIEDSOS					
BARBINO FAIT UN PUZZLE		X			63
CORALITO		X			63
FRANCAISSINS		X			63
MIRELA		X			63
MELCOCK		X			63

SWORD OF SODAN

DISCOVERY SOFTWARE env.350F 1 joueur
Système: Amiga



Événementiel! Il s'agit d'un programme à thème événementiel!

Les jeux d'arcades en séries débloquent à la maison. Jouez donc des graphismes exceptionnels à vous couper le souffle, une musique fantastique, des bruitages nombreux et complètement fous, le tout avec une animation très correcte. D'ailleurs, dès le chargement du soft, le ton est donné. La présentation est à elle seule, avec ses déformations et enclenchements d'images, un véritable spectacle. A voir absolument! Le nombre élevé de tableaux et leur difficulté (bien dosée) en font un logiciel d'une grande richesse. C'est sans aucun doute l'un des meilleurs jeux disponibles sur Amiga et pour moi le meilleur dans sa catégorie. Il ne vous reste plus qu'à vous précipiter chez votre revendeur et à l'acheter, c'est un ordre!

Devinez quoi? Eh bien, dans ce jeu, vous êtes le gentil (ou la gentille bien sûr), et vous devez libérer votre peuple de l'emprise du magicien mais aussi délivrer votre fiancée des griffes du méchant. En chemin, vous rencontrerez comme il se doit des ennemis qui vont du soldat armé de lances au magicien en personne. Vous aurez aussi à affronter des plants et d'horribles créatures envoyées par le vilain sorcier. Vous avez deux alliés: un grand monstre qui pourra vous aider dans un moment difficile et surtout votre fidèle épée que vous devrez manier avec précision. Du grand art, même si le scénario n'est pas nouveau.



Trois disquettes double face pour un seul jeu, ça promet!

grandiose, et *Sword of Sodan* tient ses promesses! De superbes graphismes, des pages de présentation originales, des personnages gigantesques qui se déplacent comme toute sans lourdeur, voilà une grande réalisation, qui a dû demander pas mal d'heures de travail. La douzaine de niveaux (à peu près) qui vous permettront d'atteindre le sorcier final vous donneront pas mal de fil à retordre, avec leurs différents ennemis, pièges et astuces. Sans contexte, *Sword of Sodan* fait partie de la catégorie des plus beaux jeux jamais réalisés sur micro.



CYBORG HUNTER

SEGA env.250F 1joueur
Système: Sega



Il est superbe ce jeu. Rê tout pour plaire à tout le monde:

les personnages sont immenses, le son est très bon, l'animation est bonne, compte tenu de la taille des personnages. Alors, me direz-vous, pourquoi cette tête? Eh bien! Parce que je dis ce que je veux, non mais des fois! Et ensuite, si l'on regarde plus loin, on ne fait pas grand chose dans ce jeu, à part donner des coups d'épée à tout va. Peu ou très peu de réflexion, et à part sauter des trappes, vous ne faites que taper et taper avec votre épée. En plus, celui qui ne possède qu'un lecteur de disques risque de changer assez souvent de disque. Remarquez que l'on ne fait pas tenir 3 Mo d'informations sur une seule disquette. Un conseil: gardez des boucliers pour la fin, cela vous sera très utile, car le sorcier est un dur à cuire.

Nous sommes en 2242. Vous êtes Paladin, le défenseur de la galaxie. De monstrueux Cyborgs essaient de contrôler l'univers sous l'égide de Vipron. Votre mission est de neutraliser Vipron. Une fois entré dans la forteresse des Cyborgs, vous devez traverser 7 bâtiments de chacun 5 étages, lesquels sont accessibles par des ascenseurs. Au fur et à mesure de votre progression, vous ramasserez des équipements qui renforceraient votre résistance, ainsi que des cartes magnétiques qui vous servent pour poursuivre la jeu. Vous êtes relié en permanence à Adina, votre contact du Quartier Général, qui vous adressa de ses précieux conseils.



Cyborg Hunter n'est pas sans rappeler Zillion de Sega, ou encore Mission Impossible d'Epix. La suite, il y a des couloirs, des ascenseurs, des minis et des monstres, avec toutefois moins d'astuces que dans les précédents. Certains objets sont indispensables pour changer de niveau, comme le bouclier anti-laser, pour commencer le deuxième labyrinthe. Pour obtenir des bonus d'armes, et autres gadgets, il faut souvent combattre, mais la suite est parfois préférable, car elle coûte moins cher en niveau de vie. Bien que Cyborg Hunter soit un bon programme, dans le genre Sega, ce n'est pas l'un de mes préférés.



Peu très original, ce Cyborg Hunter; ni dans l'idée, ni

dans la conception. Les décors sont très ressemblants d'un niveau à l'autre, de même que les adversaires. On retrouve d'une partie à la suivante les objets à la même place, ce qui aide beaucoup, on évite ainsi d'affronter certains adversaires en les contourant par un autre couloir, et quand on a repéré le bonus Life qui remonte le niveau de vie, on ne se gêne surtout pas pour y revenir dès que la situation devient grave. Bref, un rien d'inspiration aurait été le bienvenu pour que ce jeu sortit de la moyenne.

SWORD OF SOOAN

GRAPHISME: 95%

ANIMATION: 92%

SON: 90%

INTERET: 86%

Pas de version ST prévue pour le moment.



CYBORG HUNTER

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 80%

SON: 76%

INTERET: 74%



DOUBLE DRAGON

SEGA env.300F 1 ou 2 joueurs
Système: Sega



Double Dragon est un jeu de bagarre superbe. Les armes mises à la disposition du joueur sont amusantes, notamment la caisse contenant des produits Sega! Les décors sont variés, et le copain d'Arnold Schwarzenegger, qui traverse un air de briques à la fin du premier niveau, est très impressionnant. Les combattants, quand ils se superposent à l'écran, sont perçus très confus; cela donne un mélange de couleurs effrayantes du plus vif effet, ou d'un bleu artificiel de réflexion à une tactique de combat!

Les Guerriers Noirs lancent un défi à nos fameux champions de Kung Fu: Billy et Jimmy Lee. Le coup d'envoi est donné, quand ce gang de mauvais garçons capture Mary Ann, la petite amie de Billy. Billy et Jimmy vont devoir traverser les bas quartiers, les usines et le jardin public pour arriver au Quartier Général où Mary Ann est retenue prisonnière. Nos héros connaissent 8 coups de combat très efficaces pour aller leurs ennemis, mais en plus, ils peuvent ramasser les objets qui traînent (baril, caisse, pierre, fouet, batte, couteau, dynamite) pour venir plus facilement à bout de leurs adversaires; notamment des malabars qui débarquent à la fin de chaque niveau. Les 3 premiers niveaux peuvent être joués d'affilée, grâce à l'option "continue". Après, c'est à vous de faire vos preuves avec les 3 vies qui vous sont accordées.



Décidément, je n'ai pas pu apprécier ce Double Dragon, si ce n'est sur 57 (testé le mois dernier): les combats sont faibles, et l'option "continue" permet de parcourir les 3 premiers niveaux trop rapidement. Après, il ne reste plus grand chose à découvrir. Ce jeu s'est fait un nom dans les salles d'arcades parce qu'il est, c'est vrai, assez beau, et que le Kung Fu est très en vogue. Mais, chez soi, on doit s'en passer assez vite, trop vite compte tenu de son prix! Au mieux, Double Dragon pourrait convenir aux jeunes enfants.



DOUBLE DRAGON

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 45%

SON: 63%

INTERET: 58%

LORD OF

SEGA env.250F 1 joueur
Système: SEGA

Le pays de Baljaya vit des temps troubles, les forces du mal ont petit à petit envahi le pays, semant la terreur et la désolation. Mais Landau, un courageux guerrier, a été désigné par les habitants du royaume pour rétablir la paix. Sa tâche est divisée en trois missions: trouver l'arbre de Marill (symbole du souverain), tuer une bande de gobelins, et détruire l'idole de pierre des ennemis. Landau est armé d'un arc et d'une épée. En chemin, il aura à choisir entre plusieurs routes, et des villages lui fourniront des renseignements sur sa quête, ou lui confieront d'autres missions. Une carte du pays est à sa disposition, bien qu'elle n'indique pas la position de notre héros.



Ce n'est pas l'un des meilleurs jeux d'aventure.

arcade de Sega. Le graphisme est bon, mais les décors sont un peu répétitifs, et si le scénario est sympa (sans être très original), le jeu manque un peu de variété. Le seul intérêt est de redessiner la carte, en cochant les endroits stratégiques, et de tracer sa progression. Mais le trop grand nombre de monstres est ennervant, et comme ils vous arrivent dessus sans crier gare, on n'a pas le temps de les tirer à l'arc.

THE SWORD



Cela et The Sword est un beau jeu, mais il ne l'ai pas assez bien accueilli. Cela vient peut-être du fait qu'il y a trop de monstres qui vous laissent de s'approcher à les tuer. Alors, au bon moment, on poursuit son chemin sans s'occuper des ennemis, et quand l'énergie arrive à zéro, on repart en pleine santé, grâce à l'option "continue", et ainsi de suite.

WORD OF THE SWORD

GRAPHISME: 87%

ANIMATION: 55%

SON: 70%

INTERET: 43%

SUPER BAISSÉ DE PRIX !!!

FLOOPY

Le Premier Magazine Digital

Un journal entièrement sur disquette pour votre ATARI ST et votre AMIGA

Au sommaire tous les deux mois :

- Editorial
- Trucs et astuces (GFA, C, assembleur)
- Potins
- Solutions de jeux
- Test de logiciels
- Programmes avec sources commentées
- De véritables démos des meilleurs softs
- VOS REALISATIONS

PARTICIPEZ A FLOOPY

Les jeux, les utilitaires et les dessins publiés seront rémunérés.

NOUVEAU PRIX !!!



LE NUMERO

Et encore moins cher sur abonnement...

TARIFS D'ABONNEMENTS

Numéros	1	3	6
Floopy ST	49 frs	140 frs	270 frs
Floopy Amiga	49 frs	140 frs	270 frs

Tarif étranger nous consulter.

Nom :
 Prénom :
 Adresse complète :
 Code postal :
 Ville :

A retourner paiement joint par chèque à :
INFOMEDIA, BP 12, 66270 LE SOLER.
 Tél : 68 34 23 03



TECHNOCOP

GREMLIN env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Un logiciel complet, bien conçu, allant 3 genres qui

plaisent à nombre d'entre nous: la course de voiture, le bagarre et la recherche. Sur la route, l'impression de vitesse et l'animation du bolide sont excellentes, de même que l'intérêt de la conduite. Sur les lieux du crime, on retrouve un peu l'ambiance de *Rolling Thunder*. Le personnage est un peu lent mais reste agréable à diriger. En revanche, le scrolling des couloirs est plutôt mauvais (surtout sur ST). Au fur et à mesure que l'on progresse dans le jeu, le stratégie et la technique augmentent (un conseil: faites des plans des immeubles). Aucun temps mort en dehors des écarts de jeu. Une difficulté progressive, la possibilité de sauvegarder une partie en cours, l'entre-gaiement des meilleurs scores, une réalisation soignée dans son ensemble, sans être un monument. *Technocop* est quand même un très bon divertissement.

Vous êtes un *Technocop*, membre de la brigade anti-gang. Votre mission: capturer des criminels. Pour cela, vous êtes muni du tout dernier équipement contre le crime. D'abord une voiture armée d'un canon. Une route qui défille à la manière d'Outrun... votre temps est compté, au plus vite vous devez vous rendre sur les lieux du crime. Votre bolide sera amélioré avec vos promotions, et si tout se passe bien, après les turbos et balers à roue, vous aurez en fin de partie une bombe atomique pour vous débarrasser des généraux. Lorsque vous êtes arrivé sur les lieux du crime, votre micro ordinateur vous montre le visage du bandit qu'il faut capturer ou détruire. Un radar



Si le criminel parvient à s'enfuir, vous vous contenterez de récupérer au passage quelques objets volés. Ensuite, en route pour la prochaine mission!

localisateur incorporé dans votre bracelet-montre vous aide à vous diriger dans les dédales de l'immeuble. Vos armes: un revolver à tînet et un pistolet 88 Magnum.

POLICE!



Technocop est le genre d'idée que je me fais du jeu sur ordinateur, c'est à dire plusieurs sortes de jeux dans un seul. Là, tantôt vous conduisez une voiture, tantôt vous dirigez un personnage. C'est bien plus amusant. La conduite, si elle est facile aux premiers niveaux, devient assez difficile dans les suivants, et c'est souvent que l'ordinateur marque "GAME OVER", du fait que vous aurez endommagé votre véhicule en étant poussé hors de la route par des chauffards sans pitié. Une fois hors de votre voiture, tout va encore plus mal, et l'on doit tirer sur presque tout ce qui bouge. Mais on a envie de recommencer une partie, pour voir la suite du jeu.



Voici le tout nouveau jeu de chez Gremlin. En attendant

Fan, je passe mon temps à Technocop. Il est vrai qu'avec deux jeux en un, il serait difficile de ne pas aimer Technocop. Surtout que le premier jeu, la course de voiture à la "Overlander" est particulièrement bien fait, surtout au niveau des sons, mais, que par rapport au second, ce n'est rien. Le second me rappelle "Rolling Thunder", en plus gore lol puisque dès que vous touchez quelqu'un, ce dernier éclate littéralement et s'écroule, en bougeant encore. Très violent mais très divertissant. Bien joué aussi le coup des gros méchants, toujours avec des armes originales!

HUEY

1 joueur
Système: Amiga



Sième remake de Xevious, Huey n'a vraiment pas grand

chose pour faire un grand jeu. Les décors sont relativement bien faits, mais combien avon-nous vu défiler de jeux qui rassemblent à cela? Très peu de choses nouvelles dans Huey, les tirs sont très peu précis, et vous êtes touché alors que le missile passe à côté de vous. De même, vous touchez le cible alors que vous avez tiré largement à côté. À moins que vous n'ayez des bombes très très puissantes?

Le but de Huey: aller toujours plus loin. Vous dirigez un hélicoptère et devez tirer sur tout ce qui se présente devant vous. Vous tirez sur les ennemis volants, et larguez des bombes sur les ennemis au sol. Quand vous détruisez des avions, des lettres apparaissent et si vous passez dessous, votre armement est augmenté ainsi que votre vitesse, et cela jusqu'au niveau suivant. Certaines bases vous envoient des missiles télécommandés qui vous suivent. En fait, Huey est un jeu du genre de Xevious mais en moins jol.

HUEY

GRAPHISME: 55%

ANIMATION: 45%

SON: 35%

INTERET: 40%

Pcs de version ST prévues



TECHNOCOPI

GRAPHISME: 75%

ANIMATION: 74%

SON: 69%

INTERET: 84%

Peu de différences entre les versions ST et Amiga, si ce n'est une animation plus fluide sur Amiga.

L'ACTUALITE
DES JEUX.

(Superstar, bientôt
3615 GEN4)



CHUCKIE EGG

PICK & CHOOSE env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / ST

La vie à la campagne n'est pas toujours de tout repos. Et pour vous en rendre compte, vous allez remplacer le fermier chargé de collecter les œufs et le mais, tout en évitant les ennemis qui menacent votre vie et votre récolte, sans parler du casard fou qui, une fois sorti de sa cage, est une véritable plaie. Vous devez donc ramasser tous les œufs, nichés sur des plates-formes, avant de passer à l'écran suivant.

Chuckie Egg évolue sur 32 niveaux. Sa difficulté est progressive, mais si, par miracle, vous arrivez au bout, le jeu reprendra, encore plus rapide.



Le stress à la ferme, ça existe! Ça gêne qu'on

bout d'une demi-heure, vous serez aussi fou que le vilain petit canard du pavillier, surtout quand votre fermier se sera bloqué plusieurs fois sur une échelle, alors que l'ennemi est à vos trousses. Eh oui, l'animation de Chuckie Egg n'est pas à la hauteur des adorables dessins. C'est dommage, car cette adaptation d'un vieux tube des 8 bits avait, sinon, tout pour séduire. C'est un bien joli jeu, tout de même.



CHUCKIE EGG

GRAPHISME: 63%

ANIMATION: 38%

SON: 46%

INTERET: 61%

Pas de version Amiga prévue pour le moment.



Voilà un jeu amusant, mais très difficile. Une très grande

précision est obligatoire pour les sauts. Personnellement, je vous conseille un vieux joystick à quatre directions du type des premiers Atari, car sans cela, il est très difficile de quitter une échelle au niveau désiré, et il arrive souvent que l'on attrape une croix de nerf à force de monter trop haut et de rencontrer une poule ou tout autre ennemi. Les images de fond sont très belles, et ce jeu m'a rappelé un autre sur Amiga nommé Mike the magic.



R-TYPE

SEGA env.300F 1 joueur
Système: Sega

Les possesseurs d'une console Sega peuvent se réjouir, ce grand hit, adulé dans les salles d'arcades, arrive sur leur écran. Votre vaisseau doit se faufiler, en suivant un scrolling horizontal, parmi des vagues d'engins ennemis, en dégageant le maximum de choses, et en ramassant les joyeux-bonux qui amélioreront leur arme et leur chance de survie. A la fin de chaque niveau, un monstre géant vous attend, crachant de son ventre des rafales meurtrières. En cas de décès, une commande "continua" peut être actionnée, mais elle n'est pas inépuisable.



À part Fantasy Zone, les amoureux de jeux de tir horizontal

(dont, vous le savez, je fais partie) n'avaient rien à se mettre sous le joyystick de leur chère console. Voilà un ouïï réparé, et de quelle manière! Graphiquement, c'est presque aussi beau que sur ST (bien qu'un peu moins coloré), et du point de vue de la manéabilité, c'est excellent. Toutes les scènes de la version d'arcade ont été reprises dans cette adaptation, et seule la rapidité du jeu s'en ressent, ce qui n'est pas un mal, car autant en arcade que sur ST, il fallait être un expert pour passer les niveaux. Ceci étant, ça reste très coriace.



Cette adaptation de R-Type sur Sega n'a pas à rougir de sa soeur aînée sur ST (testée le mois dernier): le décor et les monstres sont superbes. Le jeu est un revanche assez difficile, et risque de décevoir les "moins-débutants". Un joystick plus élaboré que celui d'origine val à prévoir, si vous voulez terminer le premier niveau! La puissance de tir réglable, et la diversité des armes-bonus, donnent à R-Type une dimension supérieure à celle des autres jeux de ce type.

R-TYPE

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 90%

SON: 81%

INTERET: 89%

HELP

Informatique

ÉVALUATION MÉDICAL ET PARAMÉDICAL

Vous êtes médecin, kinésithérapeute, orthophoniste, infirmière. Votre gestion de cabinet ne vous satisfait pas totalement. Votre comptable ne plus

NOUS AVONS LA SOLUTION A VOTRE PROBLÈME.

EN EXCLUSIVITÉ RHONE-ALPES

HIPPOCRATE *Gestion cabinet médical*

KIROS *Gestion cabinet kinésithérapeute*

PHONIA *Gestion cabinet orthophoniste*

FIRMA *Gestion cabinet infirmière*

SYSTEME COMPLET

" CLES EN MAINS "

- 1 ORDINATEUR ATARI 386 STP
- 1 ÉCRAN MONOCHROME ATARI
- 1 DISQUE DUR 30 Mo ATARI
- 1 IMPRIMANTE EPSON LX 300
- 1 LOGICIEL SPÉCIFIQUE
- 1 FORMATION
- 1 CONTRAT DE MAINTENANCE MATÉRIEL
- 1 CONTRAT DE MAINTENANCE LOGICIEL
- 1 ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE

PRIX: 26000 frs TTC

Magnan sur 2 niveaux - 7 rue du Strasbourg 38000 GRENOBLE

Tel : 76.51.66.66 (*)

VPC BP 281 38009 GRENOBLE CEDEX

S/V ZI des GLAYONS 38400 ST Martin d'Hères

Centre de formation 20 rue BURNIET 38400 St Martin d'Hères

TRANSPUTOR

ACTUAL SCREENSHOTS env.200F 1Joueur
Système: Amiga / ST

Une nouvelle forme de casse-briques fait son apparition sur les micros: la casse-briques en 3D. La raquette se déplace au bord d'un plateau, et renvoie une grosse balle dans des briques empilées à l'autre bout du terrain. Au départ, vous disposez de 10 vies et 10 missiles, mais vous en obtiendrez d'autres en jouant. En effet, il n'existe pas moins de 32 blocs différents, dont certains sont très agressifs, et d'autres, plutôt points ou bonus. Les 32 niveaux de Transputor sont accessibles par groupes de 4, ce qui veut dire, en clair, que vous pouvez commencer au tableau 1, ou 4, ou 8, etc.



Encore un casse-briques, mais en 3D cette fois-ci. Et comme tous les jeux en 3D, il faut une certaine habitude pour pouvoir apprécier les trajectoires de la balle, ce qui est jeu d'être évident durant les premières minutes de jeu. Transputor est le meilleur jeu de ce genre sur Amiga, et sans doute sur ST aussi. Les couleurs sont agréables, tout en étant assez étranges, la raquette répond très bien à la manette. Aux touches, elle semble moins précise, mais plus rapide à déplacer.



Transputor est totalement original, il renouvelle complètement le style casse-briques. Toutefois, je l'ai trouvé un peu trop difficile: quand la balle part se perdre derrière les murs de briques, c'est impossible de prévoir où elle va ressortir, et le 3D en bois ne facilite pas la tâche! Idem, quand la balle commence à déborder d'un bout à l'autre du plateau, c'est vraiment le coup de bal si on la rattrape! En fait, les 10 vies données au départ ne sont pas trop nombreuses.



TRANSPUTOR

GRAPHISME: 67%

ANIMATION: 65%

SON: 43%

INTERET: 58%

Aucune différence entre les deux versions de ce jeu.

JEU!

IL SUFFIT DE REPONDRE AUX 5 QUESTIONS SUIVANTES POUR GAGNER L'UN DES 10 AMI

NIGHT HUNTER

UBI SOFT env.200F 1 joueur
Système: ST

Vous êtes à peine sorti de votre cercueil que la chasse commence. En effet, le professeur Van Helsing, valeureux chasseur de vampires, trouve que vous avez les dents un peu longues, et il a dépêché des tueurs armés d'eau bénite, de pieux, de balles d'argent et de flèches, pour vous renvoyer définitivement dans votre caveau.

Pour sauver votre peau, vous pouvez mordre les adversaires, et éviter ceux qui sont invincibles, en vous transformant en loup-garou ou en chauve-souris. Toutefois, en changeant d'aspect, vous ne pourrez plus ramasser d'objets, ni pénétrer dans les maisons.

Votre but est de franchir des tableaux, en récupérant les médallions précieux cachés en ville. Pour passer d'un niveau à l'autre, Dracula doit ramasser 8 objets et trouver la porte magique. Certaines portes s'ouvrent facilement, d'autres nécessitent une clé, mais les issues barrées d'un crucifix sont infranchissables.



On pouvait penser que le sujet était épuisé, et que les vampires avaient été mis à toutes les sauces, mais il n'en est rien, et Ubi Soft le prouve. Pour une fois, j'ai incarné le méchant, et ça me plaît. Du reste, j'adore Dracula. Le maniement de la manette pour les transformations m'a un peu dérouté, et je me changeais en chauve-souris puis en vampire sans le vouloir, mais après quelques minutes de jeu, j'ai bien attrapé le coup, et ça allait tout seul. Le petit bruit de succion quand vous attrapez un ennemi est bien rigolo, mais les sorcières ont reformé leur veste et j'ai lutté contre vous... Pourquoi tant de haine ? Night Hunter est un jeu bien amusant, et très difficile. Moi, j'en redemande et je vais de ce pas relire une petite partie. Mais "Dieu" que la nuit passe vite lorsqu'on est noctambule !



Si vous voulez passer une véritable nuit d'horreur, allez au cinéma ou faites donc une partie de Night Hunter. Ce logiciel bénéficie d'une très bonne réalisation. Graphiquement c'est correct, l'animation est assez fluide et les bruitages, digitalisés, sont sinistres à souhait. Avouez que l'occasion d'incarner un vampire ne se présente pas tous les jours. Bien, ce n'est pas que je m'ennuie mais c'est sûr de pierre l'un et j'ai à faire. Pour tous les insomniaques... et les autres.



Avec Night Hunter, on entre vraiment dans l'atmosphère terrifiante de l'apocalypse. Le graphisme est soigné, et l'on prend un certain plaisir à faire évoluer son Dracula dans le château, le cimetière, ou les cryptes. Quelle expérience originale que de se métamorphoser en loup-garou ou en chauve-souris ! Quelle joie de tuer un ennemi et dans une aspiration bruyante le vider de son sang ! Le bruitage ajoute également une note sinistre (hullement de chouette, roulement de sorcière, etc...) Les clés et les parchemins à retrouver sont dissimulés dans le décor, et lorsque l'on recommence une partie, ces objets ne se trouvent plus au même endroit. Une astuce quand votre vampire est écroulé, il ne craint rien de ses adversaires. Malgré tous ces aspects intrigants, Night Hunter reste excessivement difficile. Les ennemis sont très, très nombreux, et certains sont redoutables. Il vous faudra beaucoup de persévérance.



NIGHT HUNTER

GRAPHISME: 78%

ANIMATION: 67%

SON: 71%

INTERET: 74%

La version Amiga ne devrait plus trop tarder.

ARCADE / ACTION

CAPTAIN FIZZ MEETS THE BLASTEROIDS

PSYCLAPSE env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: ST

Vous vous trouvez dans un immense vaisseau intergalactique incontrôlé, ou, plutôt, dirigé par un ordinateur fou. Votre but est de détruire cette bécasse diabolique avant que le vaisseau ne s'approche trop près du soleil, auquel cas votre vaisseau risque d'exploser en emportant avec lui toute la galaxie (vous êtes sur un petit pétard, quoi).

Voilà l'histoire, c'est pas simple car plusieurs niveaux vous mèneront de l'ordinateur principal. Pour y accéder, vous devez combattre des centaines de robots géométriques et dirigés par l'ordinateur du vaisseau, mais vous devrez aussi résoudre quelques énigmes pour changer de niveau. Il vous faudra appuyer sur différents boutons dans le bon ordre (rassurez-vous, des voyants s'allument lorsque vous trouvez le bon bouton). Vous pouvez jouer seul à Captain Fizz, mais un certain nombre de manœuvres à ce que vous jouez à deux.



Déjà, quand je n'arrive vraiment pas à décrocher à ce jeu de chez PsycoPulse (Psychopulse), c'est peut-être dû au fait que Captain Fizz est surtout destiné à être joué par deux joueurs. Je dois quand même avouer que le jeu est original (résoudre des énigmes afin d'activer des mécanismes) mais un peu aberrant (imaginez un vaisseau qui puisse détruire une galaxie en explosant...).

Le scrolling est inexistant et remplacé par un "belle" changement de tableau (downstage), quant à la musique, elle m'a tellement marqué que je suis incapable de vous dire s'il y en a une (profond soupis). En bref, je pense que Psychopulse aurait pu faire un grand jeu de Captain Fizz mais ils sont un peu passés à côté de la plaque. J'espère les retrouver une autre fois avec un grand jeu comme ils savent les faire.



CAPTAIN FIZZ est un savant mélange de réflexion, de réflexes et d'entraide. Les graphismes sont assez moyens, ce qui n'entretient rien au charme de ce jeu, d'autant plus qu'il est plutôt rapide. Le jeu à deux demande assez vite une coopération totale ou presque (une ou deux petites trahisures de votre partenaire méfiant on peu de piquant dans la partie), certains niveaux nécessitent impérativement deux joueurs. Pour ceux qui penseraient que cela manque d'action, je les rassure. Les nombreux ennemis qui occupent certaines pièces vous obligeront à user un peu plus encore votre bouton de tir.



**CAPTAIN FIZZ MEETS THE...
GRAPHISME: 44%
ANIMATION: 12%
SON: 31%
INTERET: 67%**

Pas de version Amiga prévue pour le moment.

MOTOR MA

GREMLIN env.200F 1/joueur
Système: ST

Après une grande guerre bactériologique, un docteur sadique profite de la période de nourriture pour devenir le maître d'une des dernières villes existant encore en vendant une substance verte: le Bio-Hélas, cette dernière transforme ceux qui la mangent en de véritables légumes mutants. Go végétariens! En fait qui survivent de l'Apocalypse, vous devez trouver de la nourriture autre que du Bio. Il vous faudra affronter tous les mutants qui ont envahi les bâtiments. Dans les rues, vous serez à bord de votre voiture et vous devrez combattre les autres véhicules. La voie vers d'autres villes se trouve dans l'air, un lieu de combats automobiles où pendant quelques instants, vous comprendrez ce qu'est l'Enfer. Le jeu, qui est en fait une version arcade/aventure du jeu de plateau Car Wars mêle des phases de conduite et de combat dans les rues avec des phases de recherche et de combat dans les bâtiments. Vous pouvez également entrer dans des stations-service pour réparer votre voiture ou acheter diverses choses.



Si le début du jeu ne vous paraît pas très intéressant, vous serez beaucoup mieux lorsque vous obtenez le radar, dans le premier bâtiment. En effet, il vous permet de mieux repérer les routes, mais surtout les centres ennemis et les stations-service. J'ai eu l'occasion d'entrer une seule fois dans l'air pour voir dire que c'est mortel, mais le jeu est si agréable que l'on y retourne vite pour tenter de passer à la seconde ville. Les graphismes et son agréables scrolling multi-directionnel corrigent toutes les carences techniques d'un bon jeu.

MASSACRE



C'est la série de chez Gremlin! Après Technocop,

voilà encore un jeu de voiture et d'arcade où tout baigne dans la douceur et la poésie. Les mutants gluants qui se désagrègent sont assez chouettes, et le jeu en lui-même mêle intelligemment arcade et aventure. En effet, le jeu n'est qu'une version arcade d'une partie de Car Wars, et le joueur devra rechercher des gadgets à rajouter à sa voiture, s'il veut survivre dans l'arène. J'ai beaucoup aimé le maniement aisé de la voiture, ainsi que la réalisation en général. Bref, un excellent jeu de chez Gremlin, presque aussi bien que Technocop.



Moitié arcade, moitié aventure, Road Raider est un bon logiciel. Les graphismes et les sons ne révolutionneront pas le monde du ST mais le jeu en lui-même n'est pas mal. Le fait que l'action se déroule parfois dans les bâtiments, parfois dans la rue, et la dernière partie dans l'arène, rend le jeu vivant. Le combat dans l'arène est particulièrement meurtrier, et j'avoue ne pas y avoir survécu jusqu'à maintenant. Une maîtrise totale du joystick (et de vos nerfs) semble nécessaire pour finir ce jeu. Alors vous qui aimez Mad Max, essayez de survivre dans cette ville peuplée de mutants.



MOTOR MASSACRE

GRAPHISME: 82%

ANIMATION: 79%

SON: 70%

INTERET: 82%

PHANTOM FIGHTER

MARTECH env.200F 1Joueur
Système: Amiga



Phantom Fighter est dans la plus pure tradition des shoot'

en up et il se situe au-dessus des standards du genre tels Xenon ou R-Type. Un must en somme. Tout y est: la graphisme, de la page de présentation à l'image finale en passant par les décors réellement somptueux, l'animation, très fluide, l'intérêt et la difficulté, parfaitement gradués. Dans l'ensemble, un jeu très prenant. Seule la musique, bien réalisée mais un rien répétitive à mon goût, peut s'avérer lassante. Typiquement un logiciel d'arcade pur et dur qui établit une nouvelle norme dans cette catégorie pourtant déjà riche en production de qualité.



PHANTOM FIGHTER

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 84%

SON: 77%

INTERET: 79%

La version ST, prévue au tout début, ne sortira pas.



G-NIUS

LANKHOR env.200F 1 ou 2 Joueurs
Système: ST

L'ordinateur de bord de votre vaisseau spatial est subitement devenu fou, et vous vous écrasez sur une planète voisine. Au plus vite vous devez rejoindre la sortie du vaisseau avant qu'il ne se désintègre. Pour cela, il faut :

- trouver des passages, car des éboulements ont obstrué certaines portes de communication, utiliser les Robots-ascenseurs après les avoir partiellement détruits,

- éviter les Robots-entretien qui semblent totalement déréglés... ou mieux, les détruire pour récupérer des armes ou de l'énergie.

Pour accéder à un étage supérieur, il faut grande les bombes lumineuses qui s'y trouvent, ce qui déclenchera l'arrivée des ascenseurs.

A chaque partie, la disposition des salles est différente (on perdrait pas de temps à faire des plans, à moins de sauvegarder d'abord votre partie) et on peut changer la difficulté en modifiant certains paramètres.



S.L

Depuis le temps que je l'attendais celui-là, je suis bien content de pouvoir enfin y jouer. Maintenant que je l'ai, je ne suis plus qu'y jouer faiblement il est très bon. Graphiquement, c'est très original et ça reste très beau (un peu dans le style BD). Côté son, ça sent Lankhor à plein nez, avec une abondance de bruits digitalisés farfelus, rigolos et du meilleur effet. Côté jeu, c'est de l'arcade avec un soupçon d'aventure, et c'est très très prenant. Ce qui me plaît le plus, c'est que le jeu est très progressif et qu'on va toujours plus loin, tout en découvrant toujours et encore de nouvelles ruses, mais aussi de nouveaux ennemis ou pièges. Un jeu Lankhorien génial (cela devient presque redondant), avec une durée de vie infinie, puisque les plans changent à chaque fois (mais il est possible de sauvegarder une configuration).

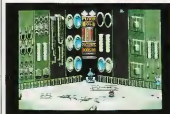


Première chose à faire: vous procurer un boocler, sinon

c'est la mort à brève échéance. Ensuite, c'est une question d'entraînement et de réflexe. Car tout compte fait, on se retrouve assez bien dans ce dédale de salles, et on prend l'habitude de s'y diriger sans se faire éjecter ou tomber dans le vide. La difficulté augmente progressivement et à partir du niveau 4, ça n'est pas triste... Un bon jeu d'action, les graphismes et bruitsages sont particulièrement soignés (c'est signé Lankhor) et la maniabilité excellente; ainsi le déplacement en 3D ne pose pratiquement pas de problème d'adaptation.



J'ai toujours un problème quand je dois tester ce genre de jeux, car je n'aime pas trop cette façon de jouer. Mais ce que je note dans G.NIUS, c'est surtout la qualité du jeu, les bruitages amusants et comme très souvent chez Lankhor, un soucis du détail. Un peu complexe du fait que l'on joue en même temps au joystick qu'au clavier. Le personnage est mignon et le jeu est plein d'humour. Mais le jeu ne m'a pas branché. Chacun ses goûts...



G-NIUS

GRAPHISME: 83%
ANIMATION: 82%
SON: 82%
INTERET: 79%

Pas de version Amiga annoncée pour le moment!

SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSE SES TROUPES

On ne sait jamais ce qui se tapisse sous la surface, aux aguets, prêt à attaquer... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin ex vous prendra au dépourvu. Vous aurez besoin d'être prêts à la seconde près lorsque vous laissez tomber vos grenades sous-marines – vos seules armes – pour repousser les attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

THE DEEP™



ENJOYEZ-VOUS ET DÉTRUISEZ VOS ENNEMIS.



IBM Cx128 console et display
SPECTRUM console et display
MASTER console et display
AMIGA display
ATARI ST display
IBM PC display

**UN TORRENT DE DESTRUCTION
MONTE DES PROFONDEURS!**

U.S. Gold France - 2, rue de la République - 92000 Nanterre - France



SUPERMAN

TYNESOFT env.200F 1joueur

Système: Amiga / ST



Il trace dans le ciel un sillon bicolore, il est le défenseur de l'univers, il est... Superman! Le voici confronté à différents ennemis envoyés par l'affreux Darkseid. Pour se défendre, Superman utilise ses super-pouvoirs: vol, vision thermique et téléscopique, super-coup de poing, super-coup de pied, super-souffle. Au début de chaque mission (à au total), on lui attribue une partie de ses pouvoirs, à vous de jongler avec chacun d'eux de la façon la plus efficace. Par exemple, quand le nombre d'ennemis est trop grand, le super-souffle les éloignera, pendant que vous récupérez votre énergie. Dès que vous aurez repris vos forces, vous pourrez de nouveau taper dans le tas. Les meilleurs scores seront récompensés par une sauvegarde dans la tableau d'honneur.



Superman est une reprise du jeu sorti en 1986 sur micro-cassette. Si le scénario est resté le même, l'action et les graphismes, eux, n'ont plus rien de commun avec la version d'origine: autant comparer un vieux Space Harrier, certaines séquences de Superman sont d'ailleurs fortement inspirées de Space Harrier. La possibilité de changer d'arme apporte un peu de tactique à ce jeu, qui pourrait n'être que du tir bêta et machard. Seul problème: la trop grande difficulté.



Etre un super-héros, c'est agréable mais pas toujours facile: Superman nous le démontre clairement.

Après avoir dégommé une vingtaine de monstres sans atteindre le niveau 2, je me suis dit qu'il y avait sûrement un truc (aucun aide dans le manuel) du parfait Surhomme, naturellement... Donc, il faut déjà trouver la bonne tactique afin de détruire tous les para-démons de Darkseid. Etant moi-même un Super-joueur, j'ai vite pigé l'astuce.

- 1) Souffler sur les ennemis pour les éloigner.
- 2) Détruire en priorité, à l'aide de la vision laser les démons armés de l'appareil à créer les nuages à secousses.
- 3) Donner un coup de poing à un des ennemis et souffler le nouveau avant que Darkseid n'envoie d'autres para-démons. En continuant ainsi, on parvient à finir cette première épreuve. Ce Superman est maniable, le graphisme est fort bien réussi, mais une chose me dérange: si l'on échoue dans un des niveaux supérieurs (même s'il reste tou 2 vies), il faut reprendre le jeu depuis le début. C'est vraiment crispant!

BATMAN

OCEAN env.200F 1joueur

Système: Amiga / ST

Ce sont deux jeux à part entière qui nous sont proposés dans la même boîte, chacun tenant sur une disquette. Dans la première aventure, vous devez combattre The Penguin et ses troupes qui projettent de régner, dans un premier temps sur Gotham City, et ensuite sur le monde. Dans la seconde aventure, c'est votre fidèle complice Robin qui a été capturé par le Joker que vous devez libérer. Le manœuvrer du personnage se fait par l'intermédiaire du joystick et il faut ramasser des objets qui sont disséminés un peu partout.

Attention, chacun d'eux a une fonction propre et ils doivent être utilisés de la bonne manière. Comment? A vous de le trouver. Pour entraver le bon déroulement de votre mission, The Penguin a envoyé ses hommes bien équipés à vous abattre. Pour se défendre, plusieurs possibilités. Tout d'abord le combat à mains nues, mais ce n'est pas très efficace. Sinon servez-vous des différentes armes récupérées en chemin. L'action se déroule aussi bien dans votre repaire que dans la ville. En tout cas, le nombre de lieux à découvrir est impressionnant et leur exploration doit être des plus méthodiques. Faire des plans ne serait pas inutile mais le plus important, c'est de ne pas s'emmêler les mains dans sa cape...



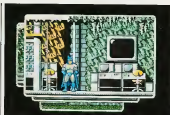
SUPERMAN

GRAPHISME: 81%

ANIMATION: 82%

SON: 81%

INTERET: 71%



Batman est la dernière production signée Ocean,

et est vraiment impressionnante! Je passerai sur les graphismes et l'animation qui sont très bons pour vous parler de ce que je préfère dans le jeu: le système. En effet, au lieu de nous faire un bête jeu d'arcade basé sur un super-héros, comme certains l'ont (cherchez bien, vous trouverez de qui je veux parler très près d'ici), les programmeurs d'Ocean ont fait un excellent jeu d'arcade/aventure, où les actions à accomplir sont relativement logiques! De plus, la présence de deux jeux est une excellente chose ainsi que le coup de faire du dos de la documentation un poster! Un excellent jeu avec un très bon rapport qualité/prix!



Oùcidément, les héros de BD se mient inspirer les

éditeurs! C'est au tour de Batman d'être adapté, et il ne s'agit pas de la moins réussie des adaptations, bien au contraire! Même si cette fois-ci elle est plus basée sur l'arcade, le graphisme est néanmoins splendide: rien à dire. Côté son, la musique assez répétitive qui accompagne l'action devient vite stressante. Meux vaut le couper! Le mouvement du personnage s'avère rigé et l'animation très bonne. Le principe d'affichage des écrans, sous forme de petites fenêtres qui se superposent, ne plaira peut-être pas à tout le monde, mais ça a l'avantage de permettre de visualiser les lieux déjà parcourus d'un (presque) simple coup d'œil. Très bien réalisé dans l'ensemble, Batman sera sans doute un futur hit.



Quah! C'est comme la BD! OCEAN a encore frappé fort. En plus, deux jeux pour le prix d'un, ça c'est sympa. La qualité des graphismes et de l'animation est excellente, ainsi que l'ensemble du soft. Ce jeu d'aventure-arcade est réellement intéressant, et cette adaptation aurait pu devenir un 'hit' si la difficulté avait été moins grande. En effet, l'expérience de vie de votre héros est beaucoup trop faible pour qu'un joueur moyen espère aller loin. Quoi qu'il en soit, il est bon de retrouver les protagonistes de cette célèbre BD qui avait donné lieu à une série TV complètement désopilante. Souvenirs, souvenirs.

BATMAN

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 83%

SON: 50%

INTERET: 87%

La version Amiga arrivera très bientôt!

**UN GEN4
SANS
SERVEUR,
CE N'EST
PAS UN
VRAI GEN4.**

(Soprists, bientôt
3615 GEN4)

ZANY GOLF

ELECTRONIC ARTS env.200F 1 à 4 joueurs
Système: ST

Voici encore un mini-golf, mais cette fois-ci, il est totalement déjanté. De un à quatre joueurs peuvent s'affronter sur un parcours de neuf trous, en jouant simplement à la sous. Les joueurs disposent de cinq coups pour passer du premier au second niveau, mais ils peuvent ramasser des bonus sur certains parcours. Si jamais leur nombre de coups tombe à zéro, c'est le Game Over. Après un premier coup très classique, on arrive vite dans le délire le plus complet. Le second trou est bouché par un Hamburger qu'il faudra faire sauter, après avoir tapé un tube de Ketchup, pour libérer le passage. Le troisième trou commence par une partie de flipper où il faut faire tomber la balle dans un trou pour pouvoir continuer... Vous l'avez compris, ce mini-golf est totalement déjanté, jusqu'au dernier tableau, très électronique, avec des téléporteurs et autres engins étranges.



Les jeux, lorsqu'ils ont l'esprit de compétition entre plusieurs personnes, sont tellement rares, qu'il leur faut encourager de telles initiatives. Cette fois-ci, vos adversaires devront vous battre sur un terrain de mini-golf, assez original. Cette fois-ci, rien à voir avec la rigueur de MINI-GOLF (cf GEN4 N° 8), puisque c'est vraiment le délire total. Les graphismes sont impressionnants, et l'animation n'est en rien critiquable. Seul reproche à émettre, le nombre limité de trous (9 seulement), bien que cet inconvénient soit globalement comblé par la qualité même du jeu. Espérons que ce sport sucré aura de bons logiciels que son grand-frère, le golf, sans pour autant être bâtement joué.



Voici encore un Electronic Arts réussi sur ST! Après Power-

drome, c'est le second que la société sort sur cette machine et qui ne soit pas trop raté! Il est vrai que depuis que c'est un jeu venu de la filiale anglaise, et que là-bas, ils connaissent aussi bien le ST que l'Amiga. En attendant, Zany Golf est un jeu épatant, superbe, le must des mini-golfs, avec une bonne dose de délire en plus. Hamburger, trous qui bougent, levers, téléporteurs, tout y est mêlé dans un graphisme et une animation superbe. Seul reproche: il n'y a que neuf trous, et quand on commence à les connaître, cela devient moins drôle d'y jouer seul... Par contre, si vous pouvez y jouer à plusieurs, vous y reviendrez souvent!





Enfin le mini-
golf que j'espé-
rais! Ceux
qu'on avait eu

l'occasion de tester
jusqu'à présent étaient
beaucoup trop austères.
Le golf est pourtant un
thème qui peut lester
libre poise à la fantasia
le plus totale. Ce Zany
Golf, comme son nom
l'indique, est un jeu com-
plètement louloque. On
ne peut pas dire que
cette fois-ci Electronic
Arts ait fait dans la
réalisme; ils y sont même
allés de bon cœur côté
imagination! Avez-vous
déjà vu, sur un parcours
de golf, un hamburger
bondir comme un res-
sort? Un tube de ketchup
gicler sur le pelouse? Ou
encore, une balle se
perdre dans un flipper
que vous pouvez com-
mander? J'en passe et
des meilleures... Alors, la
perfection? Pas tout à
fait. Deux ombres au
tableau: la difficulté
d'apprécier la trajectoire
en 3 D, et la feuille de
marque qui laisse à
désirer. Pour une fois,
chez Electronic Arts,
c'est l'originalité qui pri-
me sur le sérieux.

OSWALD

STARVISION Prix NC 1 joueur
Système: Amiga

Oswald est un logiciel qui
nous vient du froid! Un
petit ours perdu sur la
banquise doit sauter sur des
blocs de glace mouvants ou
sur le dos des baleines pour
ramasser ses cadeaux de
Noël. Bien sûr, il a des
ennemis (s'il n'est tout
seul) l'esquimeau à l'air
renfrogné, armé d'une
pique, et l'oiseau braillard
au bec acéré. Si notre
ours, qui gambade d'un côté
à l'autre de l'écran, se
retrouve bloqué, sans filot
pour avancer, alors que son
dernier point de chute sort
de l'aire de jeu, il plonge et
perd une de ses 3 vies.
Triste fin pour cet adorable
platiné.



Oswald est un
jeu simple,
émuant et
beau graphi-

quement. Le petit ours
répond bien à la manette,
quoique dans certains
cas, on saute sur le côté
alors qu'on voulait sauter
en biais et c'est très
gênant, surtout si
l'esquimeau vous attend
sur le morceau de glace
où vous allez bondir.
Bref, ce jeu demande
beaucoup de calme et de
lucidité pour que vous
puissiez faire un bon
score. Personnellement,
j'ai réussi à attraper
quatorze cadeaux. Je ne
doute pas qu'on puisse
faire mieux, mais
essayez, et vous verrez
que ce n'est pas vrai-
ment évident.



Oswald est un
jeu simple,
émuant et
beau graphi-

quement. Le petit ours
répond bien à la manette,
quoique dans certains
cas, on saute sur le côté
alors qu'on voulait sauter
en biais et c'est très
gênant, surtout si
l'esquimeau vous attend
sur le morceau de glace
où vous allez bondir.
Bref, ce jeu demande
beaucoup de calme et de
lucidité pour que vous
puissiez faire un bon
score. Personnellement,
j'ai réussi à attraper
quatorze cadeaux. Je ne
doute pas qu'on puisse
faire mieux, mais
essayez, et vous verrez
que ce n'est pas vrai-
ment évident.

ZANY GOLF

GRAPHISME: 84%

ANIMATION: 79%

SON: 72%

INTERET: 88%

Une version Amiga sera
sortie à l'heure où vous
lirez ce test.

OSWALD

GRAPHISME: 76%

ANIMATION: 45%

SON: 80%

INTERET: 23%

Pas de version ST prévue

MUNSTERS

AGAIN AGAIN env.250F 1Joueur
Système: Amiga / ST



Décevant, ce jeu. Graphiquement, c'est moche, plutôt sale. La musique est joie, mais répétitive, je l'ai coupée au bout d'une demi-heure. Mais le plus triste, c'est l'action, trop limitée: on déplace son personnage et on tire de temps en temps, ça ne va pas bien loin. Dans le même style d'ambiance, je lui préfère nettement Night Hunter qui, s'il est difficile, fait preuve de beaucoup plus d'originalité. Je n'ai pas vu la feuilleton anglaise The Munsters, mais je ne pense pas que ce logiciel éloignera nos amis anglais de leur téléviseur au profit du jeu vidéo.



MUNSTERS

GRAPHISME: 60%

ANIMATION: 60%

SON: 65%

INTERET: 75%

Très peu de différence entre les versions Amiga et ST... si ce n'est pour le son bien sûr!

Si vous n'avez pas la chance d'être abonné à Canal+, ou la chance de vivre aux USA, il est fort probable que vous ne connaissiez pas la famille Munster. Elle est composée de Herman Munster, aux allures de la créature du Professeur Frankenstein, de sa charmante épouse (que vous incarnez dans la première partie de ce jeu), de Grand Pa, Eddy le fils prodige, et enfin de la charmante Marilyn, la fille d'Herman.

Marilyn a disparu, enlevée par des créatures d'outre-tombe qui viennent envahir la surface de la terre. Heureusement, vos connaissances de la magie vont vous permettre de lutter contre les indésirables et de libérer votre fille. Pour cela, vous devrez aller ramasser des objets qui vous permettront de jeter des sorts aux créatures. Mais attention, les sorts ne sortent pas les mêmes pour tout le monde, ce qui complique énormément la tâche.



J'ai adoré la feuilleton, et j'adore ce jeu. La musique est super, et les personnages très ressemblants. Mais quel dommage que le doc ne vous dise rien sur la façon d'affronter les monstres. Pour ma part, cela fait une semaine que j'essaye en vain de libérer Marilyn, et que je me fais fuir dès les premières minutes de jeu. C'est un peu au hasard que je vais ramasser les objets, et que je lire sur les ennemis, sans savoir si mes projectiles seront efficaces. Mais le jeu reste amusant, même s'il est difficile. J'ai quand même réussi une fois à terminer la première partie du jeu, et à faire bouger Grand Pa et Herman, mais je ne suis pas ANI beaucoup plus loin.



UNE
SLM 804
OFFERTE
PAR
VIDEOSHOP
SUR LE
3615 SM1*ST.

(Sopratti, benoit
3615 GEN4)

TITAN

TITUS env.200F 1 joueur
Système: Amiga

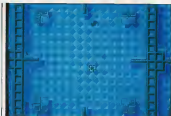
Titan est le premier casse-brique de la troisième génération! Dans 80 niveaux, vous devez diriger votre raquette magnétique à facettes pour contrôler les rebonds de la boule de puissance. Tout d'abord, il faut dire que chaque tableau est beaucoup plus grand qu'un écran, et que le tout s'écoule dans tous les sens très rapidement. Pour finir un tableau, vous devez soit détruire toutes les briques, soit envoyer la boule vers une brique EXIT. La boule rebondit sur tous les côtés de la raquette puisque l'on dirige celle-ci sur tout l'écran, et qu'il est donc possible de la lancer d'un côté, de la rattraper pour la relancer de l'autre... Bref, vous êtes libre d'aller partout sur le niveau. Lorsque vous passez sur la boule, vous inversez son sens, mais si vous arrêtez dessus, elle sera stoppée pendant quelques instants. Tout ne serait qu'assez simple s'il n'y avait pas des briques spéciales. Certaines vous font perdre une vie si votre boule les touche, d'autres si votre raquette les touche! Il y a des champs de force qui empêchent la boule de la boule de traverser les passages rouges mais pas les verts, et inversement pour la raquette. Une brique très spéciale échange les positions de la boule et de la raquette, ce qui est parfois des plus désagréables!

Il y a aussi des briques indestructibles mais qu'on peut bouger en les poussant, de l'huile qui empêche votre raquette de changer de direction tant qu'elle passe dessus, des briques émergentes qui montent au fur et à mesure que la raquette passe dessus, jusqu'à devenir infranchissables. D'autres briques ne sont destructibles que par la raquette! Bref, vous l'avez compris, Titan est encore un jeu qui renouvelle les casse-briques, en apportant des tableaux qui font parfois plus de huit écrans!



Je suis enfin remis de ma partie de Titan et si je peux

me permettre de vous donner un conseil, essayez-vous avant de jouer car l'écran scrolle si rapidement qu'on a tendance à avoir le tête qui tourne très vite! Titan a beau être un casse-brique, il est tellement innovateur dans le genre qu'il est en lui seul un genre. En effet, si les éléments classiques du casse-brique sont de la partie dans Titan, le jeu ressemble aussi un peu à Gauntlet pour le déplacement sur le niveau! C'est beau, très bien fait et ce plus c'est original... Que demander de plus à Titus? Rien, en fait, à part sortir beaucoup de jeux de cette qualité. Avec Crazy Cars 2 et maintenant Titan, Titus atteint le niveau des meilleurs éditeurs français!



Après le choc des Titans, voici le choc de Titan! Si vous

pensez qu'Arkanoid 2 était le dernier casse-brique que vous deviez d'acheter, vous faites erreur, car désormais Titan se doit de faire partie de votre bibliothèque. En effet, ce dernier est une véritable révolution dans le genre, rien que par le fait d'être affiché sur l'écran entier! Avec ça, sa réalisation est des plus belles, avec un scrolling multidirectionnel overscan comme on a jamais vu sur Amiga! Bref, achetez Titan si vous êtes un fan de ce type de jeu, vous ne serez pas déçu!

TITAN

GRAPHISME: 89%

ANIMATION: 93%

SON: 82%

INTERET: 96%

La version SI est en cours d'adaptation. La différence viendra du scrolling qui ne sera plus plein écran!



DE LA
FUREUR,
DES JEUX
ET DU
ROCK'N
ROLL!

(Support, bonifié
3615 G8N4)

BIO-CHALLENGE

DELPHINE SOFTWARE env.200F 1 joueur
Système: ST

E t voici enfin le premier jeu de chez Delphine Software, que nous vous présentons en préveus depuis quelques numéros. Bio-Challenge est un jeu dans lequel vous dirigez un robot dont le but est d'assembler, à chaque niveau, un talisman. Une fois le talisman reconstitué, il faut combattre le gardien du niveau pour accéder au suivant. Chaque tableau varie en longueur et s'écoule latéralement selon les mouvements du robot. Des monstres divers mais toujours étranges peuplent les niveaux et vous font perdre de l'énergie lorsque vous les touchez, ainsi que les vagues continues de petits vaisseaux. Votre but est dans un premier temps de survie, donc de détruire ces derniers ou d'éviter tout contact avec eux. Pour cela, votre robot, qui n'est pas armé, ne dispose que d'une possibilité: faire la toupe sur lui-même et à la rigueur, combiner cette figure avec un saut, ce qui détruit tous les vaisseaux qui viendraient le toucher pendant ce temps. Dans un second



temps, il vous faut récupérer les morceaux du talisman et pour cela, tuer des monstres! Là, ça se complique. Vous devez sauter sur les plaques qui parsement le tableau. Chaque plaque est plus ou moins résistante, selon le nombre de tirs qu'il y a dessus. Il faut faire des bonds sur la plaque avant de fois qu'il y a de tirs pour la faire tomber. Si en tombant vous écrasez un

monstre, ce dernier meurt et laisse avec sa carcasse un morceau du talisman. Il est aussi possible de faire tomber les plaques en sautant et en faisant une toupe à côté de celle-ci, ce qui le fait tomber tout en la trébuchant, et permet d'avoir plus de chances de toucher un monstre. Rappelons qu'il est possible de reprendre de l'énergie en certains endroits du tableau, qu'il vaut mieux ne pas



Il faudrait être fou pour ne pas aimer ce soit où tout est parfait et où tout dépasse même largement ce qui se fait actuellement dans le genre. Si les autres éditeurs ne se réveillent pas rapidement, Delphine décrochera un grand nombre de 4 d'Or à la fin de l'année! Personnellement, c'est l'animation qui m'a le plus frappé, sans parler des graphismes. Lorsque le robot fait une toupe, on a vraiment l'impression de regarder un dessin animé à la télévision... mais il n'en est rien, et il est même conseillé de se reprendre car le jeu demande beaucoup de concentration. Les monstres que l'on doit affronter à chaque fin de tableau sont terrifiants, mais qu'est-ce qu'ils sont bien faits! Bref, Bio-Challenge est le jeu d'arcade à acheter ce mois-ci, en tout cas si vous ne devez en acheter qu'un!



BIO-CHALLENGE

GRAPHISME: 98%
ANIMATION: 99%
SON: 99%
INTERET: 97%

La version Amiga comportera des musiques encore meilleures et de plus beaux graphismes.



Difficile d'écrire après avoir joué à Bio Challenge...

300 couleurs superbes, un scrolling différentiel sur beaucoup de plans, des sprites variés et dont l'animation s'approche des dessins animés: Bio Challenge est le jeu le mieux réalisé que j'ai pu voir sur ST. Côté son, c'est également excellent, au-dessus de tout ce que l'on fait d'habitude, au point que l'on dirait presque de la digitalisation. J'ai beaucoup aimé la phase de présentation de chaque niveau, où une tête robotique en fil-de-fer se remplit de tonnes de couleurs par paquets, pendant que la tête annonce "Welcome to level X": c'est comme dans les salles d'arcades! En plus d'être de qualité, les musiques (elles sont l'œuvre du compositeur de Chaydemar, s'il vous plaît) sont nombreuses et variées. Bon, j'allais oublier de vous parler du jeu en lui-même. Il n'est pas écrasé par le réalisme puisqu'il est aussi génial. Simple mais original, il ravira tous ceux qui aiment les jeux d'action à la Mario Bros, mais plaira aussi aux autres. Allez, je le dis: "Bio Challenge est le meilleur jeu d'arcade disponible pour ST". La version Amiga sera encore meilleure nous promet-on! Nous attendons donc impatiemment sa sortie.

tomber dans les crevasses qui parsèment le sol, qu'il y a des univers parallèles à chaque niveau (les couleurs changent dans ces univers, mais pas les décors!), et qu'enfin des super-armes sont parfois accessibles, comme les super-bottes qui permettent de faire tomber plus facilement les plaques! Enfin, lorsque vous avez réussi tous les moments du tableau, vous pouvez vous diriger jusqu'au bout du tableau, et affronter le monstre final.

Ces gdes monstres varient, bien sûr, selon les niveaux. Dans cette partie du jeu, votre robot est au sol alors que le monstre en question se déplace à l'extrême droite de l'écran. Lorsque vous sautez, le robot se transforme en pistolet et peut alors tirer. Il vaut mieux viser la tête du monstre, mais je vous conseille tout de même d'éviter également les tirs de ce dernier, car sont mortels.

Une fois le monstre touché plusieurs fois, on peut passer au niveau suivant. J'allais oublier de dire que des scènes animées de présentation sont présentes avant le jeu, entre chaque niveau et à la fin si vous y arrivez.



Bio Challenge est un jeu qui va marquer le monde du jeu.

Passé le côté technique, déjà époustouflant, on se retrouve face à un jeu d'arcade complètement génial, ce qui n'est hélas pas toujours le cas de tous les jeux très bien réalisés. Mais ici, le jeu est à la fois original et très prenant... Les niveaux sont variés, les monstres qui marquent la

fin de chaque niveau sont géniaux, et on a vraiment l'impression de jouer à un vrai jeu de côté! Ce rappelle un peu les jeux japonais type Mario Bros, et c'est complètement fou! Rien ne déteint dans Bio Challenge, tout est synonyme de perfection. Alors, n'hésitez pas, quelque soit le prix, à acheter le meilleur jeu du moment, et qui sera certainement parmi les meilleurs de l'année!





SPORT

MINI GOLF +

STARBYTE env.250F 1 à 9 joueurs
Système: Amiga

Le minigolf, comme son petit nom l'indique, est un petit golf (ça, vous le savez sûrement). Vous devez envoyer votre balle dans un trou à l'aide d'un club. Donc, si vous êtes comme moi et que vous n'avez pas pris de vacances l'été dernier, voici le moyen de retrouver les joies d'un jeu pratiqué très souvent pendant vos moments de loisirs. Vous pouvez y jouer jusqu'à neuf, si toutefois vous avez la patience d'attendre votre tour. Vous avez droit à six coups pour franchir l'obstacle, car passé ces six tentatives, vous allez directement au trou suivant et cela pendant dix-huit trous.



Quelques améliorations par rapport au Mini Golf, mais on

ne peut pas vraiment dire que celui-ci nous en donne beaucoup plus. Même si la représentation graphique des trous est convenable, ça manque de punch, d'originalité. Un peu d'innovation, SVP, Messieurs les développeurs! Une bonne idée, quand même, que celle de permettre de voir le trou dans ses détails en faisant accroître l'image. En revanche, le positionnement de la canne est discutable, de même que le dosage de la force de frappe. La musique est pour le moins pénible. Enfin, il y a un gros bug de programmation: quand on joue à plusieurs, le score cumulé affiche est celui du joueur précédent. Pas sérieux, ça...



Encore un minigolf et bientôt un tirailleurs, des que les

gens de chez Electronic Arts auront sorti le leur. Moi, j'adore le minigolf, et chaque année, j'écris mes adversaires à ce jeu. Vous allez me dire que le minigolf c'est un jeu que l'on pratique au grand air, pendant lequel on peut respirer à pleins poumons l'air des montagnes ou de la mer, ou encore celui de Chanidji, suivant l'endroit où on le pratique, mais quand il pleut? Là, pas d'intérêt, ni d'attente ou de plaisir en mauvais état. En plus, il y a même de l'herbe, des fleurs et toutes sortes de petites animaux qui viennent agrémenter le décor.

TURBO TRA

MICRODEAL env.200F 1 joueur
Système: Amiga

ne nouvelle course de voitures ce mois-ci, mais celle-là, elle est spéciale. En effet, c'est une course de circuit 24. Je pense que tout le monde connaît les circuits 24, ces super-jeux que les parents achètent pour les enfants et dont les grands se servent plus souvent que les petits. Dans ce jeu, vous pouvez jouer à deux, seul contre l'ordinateur, ou encore seul pour vous exercer. Il ne s'agit pas pour accélérer de presser le bouton, mais de maintenir le manche du joystick dans le sens des virages, et ce n'est pas évident, surtout dans les virages. Le jeu est accompagné d'un grand choix d'options, qui va du circuit à la couleur de votre véhicule en passant par l'état de la route (sèche ou mouillée). Si vous jouez à deux, chacun pourra voir son véhicule dans sa propre partie de l'écran, ce qui est bien plus pratique pour jouer.



Je dois admettre l'idée qui est originale, quelque chose de déjà vu puisque il existe une course de petites voitures sur C64 qui se nomme Scalextrix, mais rien de ce genre n'existait sur Amiga. Le jeu est assez mignon, mais je n'aime pas trop le façon de diriger le véhicule. J'aurais préféré une conduite plus près de celle des vraies voitures de circuit 24, et non pas cette façon de balancer le joystick dans le sens du virage. C'est encore un jeu qui est très amusant quand on est plusieurs à jouer mais un peu ennuyeux lorsqu'on joue tout seul.



MINIGOLF+

GRAPHISME: 83%

ANIMATION: 71%

SON: 65%

INTERET: 62%

Pas de version ST prévue.



FAX

2 joueurs



Dire que l'on retrouve avec Turbo Trax l'ambiance du Circuit 24 serait pour le moins exagéré. C'est vrai que cette simulation est bonne et complète. Elle reprend tous les ingrédients de ce jeu : construction du circuit avec ses morceaux de piste à assembler, choix de la voiture, et un joystick en guise de télécommande, freinages, dérapages. Elle y ajoute des paramètres liés à l'ordinateur : usure des pneus, surveillance des meilleurs temps, etc... Le manière de conduire est similaire. Alors? Alors il manque un petit quelque chose : la voiture! Je veux parler d'une vraie voiture miniature, ce joujou qui passe à toute vitesse devant vos yeux, que l'on

gratasse de temps en temps avec un colon tige, et qui tombe parfois en panne... Turbo Trax est bien réalisé, mais il n'a pas le charme d'un vrai circuit 24.



TURBO TRAX

GRAPHISME: 57%

ANIMATION: 51%

SON: 52%

INTERET: 42%

Pas de version ST annoncée pour le moment.



ICE BALL

TURTLE BYTE env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Ice Ball est un petit jeu, au graphisme assez primaire, visant à être sympa. C'est d'ailleurs pas si agaçant à manœuvrer la balle doit avoir un cœur de plomb, pour être aussi lourde. Je vous avoue tout de suite que je n'ai pas eu la patience de vérifier s'il y avait bien 50 niveaux. Le seul point positif est la musique, qui est bien rythmée.



Je pardonne parfois à certains jeux de plates-formes leurs graphismes primaires, à condition toutefois que la maniabilité soit excellente. Iceball de ce point de vue n'est pas tout faux, car le saut est diagonal, même avec l'habitude, est difficile. Il est non seulement très bien positionné au départ, mais en plus avoir la dextérité: c'est malheureusement assez éternel, et l'auteur du programme aurait dû trouver un système plus facile. C'est dommage, car le jeu n'est pas insupportable et demande même une certaine stratégie dès que l'on dépasse les tout premiers niveaux.



ICE BALL

GRAPHISME: 25%

ANIMATION: 20%

SON: 82%

INTERET: 30%

Pas de version ST prévue.



BILLIARD SIMULATOR

ERE INFORMATIQUE env.250F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga



Je vais sûrement parler dans le vide, car je pense que la plupart des gens connaissent les règles du billard français. Mais je ne dois quand même vous le rappeler au cas où un lecteur ou une lectrice ne serait pas au courant de la pratique de ce sport. Vous avez une table et trois boules. Une blanche, une jaune et une rouge. Il suffit de frapper votre boule à l'aide d'une queue de billard de telle sorte que cette boule aille toucher les deux autres. Chaque fois que vous y parvenez, vous pouvez recommencer jusqu'à ce que vous marquez votre coup. Pour cela, vous devez frapper la bille de certaines façons, en calculant l'angle, et en donnant de l'effet à votre boule. Dans ce jeu signé ERE INFORMATIQUE, tout est permis, le rétro et tout autre coup technique. La représentation du billard est au choix en 2D ou 3D. Il y a même une option qui vous permet de jouer sur une autre planète ce qui fait varier la pesanteur des boules.



Il m'arrive parfois de faire une partie de billard, au troquet du coin, mais mon truc à moi, c'est surtout le baby-foot ou le flipper. Si vous voulez une démonstration, regardez plutôt le démo de Billiard Simulator ou bien Paul Newman dans l'Arnaqueur.

Cette simulation est à mon goût un peu trop technique. Je sais, le billard... c'est pas du billard! et l'adresse des joueurs est souvent le reflet de leurs heures d'entraînement. Alors, pour le moment, j'ai bien du mal à réaliser des séries correctes, et il m'est difficile de vous dire si ce jeu est techniquement au point; mais il semble que tout ait été prévu pour qu'il le soit.



Encore un billard me direz-vous? Oui mais cette fois-ci, il s'agit du nec plus ultra en la matière. En premier lieu il est français, les puristes apprécieront. Ensuite c'est le seul soit du genre qui mérite véritablement l'appellation de simulation. Tous les aspects du jeu ont été respectés. Comme de surcroît l'animation est correcte et le graphisme est très bon, même s'il est vrai que le sujet en demande peu, ce logiciel mérite toute votre attention. Le seul point noir réside dans le mode "démo": une fois lancé, on reste béat d'admiration devant les coups réalisés et surtout on ressent, lorsque l'on est comme moi un joueur dit moyen, un profond sentiment de découragement et l'on devient vite complètement démoralisé. Enfin, l'espoir fait vivre...



Il est splendide ce billard, très réaliste et de loin le meilleur que nous ayons sur micro. Tout est très clair et tout est modifiable. On peut même déchirer le tapis en donnant trop d'effet à la boule. Mais je ne me souviens pas que c'était si difficile de carambola ces boules. Je ne suis pas un champion de ce sport, mais pendant les vacances, quand je jouais dans les salles, il m'arrivait plus souvent de marquer des points. C'est une très bonne réflexion et l'on doit reconnaître que les français se débrouillent de mieux en mieux en programmation et n'ont plus rien à envier aux étrangers.



BILLIARD SIMULATOR

GRAPHISME: 70%

ANIMATION: 50%

SON: 65%

INTERET: 75%

Une version SI devrait voir le jour très bientôt, sans aucune différence notable.





**RAID
BOUNES**

VS.

DRAGONNINJA

T.M.



**DATA
EAST**



Dans notre jeu pour la première fois, vous allez pouvoir vous battre avec les ninjas les plus puissants. Ils ont des pouvoirs incroyables et ils sont très rapides. Ils sont aussi très forts. Ils sont aussi très rapides. Ils sont aussi très forts. Ils sont aussi très rapides. Ils sont aussi très forts.

DESCRIPTION COMPLÈTE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAÎTRE LES DATES DE SORTIE
TÉLÉPHONEZ AU 93-27945

C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine. C'est le grand jeu de la semaine.

Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine. Un jeu de la semaine.

ZAC DE MOURSAU, 96 700
CHÂTEAUNEUF DE GRASSE TEL. 93 42 704

**the name
of the game**



SIMULATION

FALCON

MIRROSOFT env.260F 1 ou 2 joueurs
Système: ST



Et voici le simulateur de vol dernier cri, FALCON, dans lequel vous pilotez un F-16. Vous êtes en train de vous dire que ce n'est pas le premier, mais vous vous trompez car FALCON est le plus complet de tous les simulateurs et je vais vous le prouver.

Pour commencer, vous entrez votre nom dans le Dusty Roster (tableau de service) ensuite vous choisissez votre grade qui va de Premier Lieutenant à celui de Colonel. Si vous sélectionnez le plus faible, vous entrez en mode d'entraînement (pas de tir ennemi, pas d'affirmations ratées). Puis vous choisissez une mission parmi toutes celles qui vous sont proposées et enfin, vous sélectionnez les armes utiles pour cette mission. Jusqu'ici tout est simple.

Vient ensuite le moment du décollage. Si votre avion est trop chargé (je parle aux Rambo) ce sera une rude épreuve où vous serez obligés de faire appel à l'Afterburner. Et enfin direction la cible ennemie.

En vol vous pouvez faire appel à différentes vues: avant, arrière, droite, gauche, vers le haut (dans le cockpit), extérieure avec rotation sur un axe. Devant vous se trouve un superbe tableau de bord qui continue des deux côtés du cockpit. Ce dernier occupe tout l'écran et se divise en une partie vitrée en haut et des instruments en bas. Sur la vitre se trouvent les

indicateurs de grandité, de trajectoire de vol, d'altitude, de cap, de tir et les armes employées. Sur la console se trouvent un radar de combat, un radar de vol et de visée, un contrôle des armes, le compte-tours et un tas d'autres boutons et de voyants. Le tout fait bien détaillé dans le mode d'emploi où l'on vous explique comment décoller, atterrir, descendre un Mig, bombarder un port et j'en passe.

Missions mises à part, vous avez aussi la possibilité de vous entraîner aux bombardements, d'échapper à des missiles, de poursuivre des Migs mais vous pouvez aussi apprendre à effectuer

des figures afin de mieux maîtriser votre avion en combat.

Reste enfin le moment le plus dur l'atterrissage. Au premier niveau vous ne courez aucun risque, mais à partir du grade de Capitaine vous pouvez vous exercer très facilement (ce qui vous coûtera la cour martiale) si votre mission a été un succès, vous gagnerez des points d'honneur qui vous permettront de récolter des médailles et autres distinctions.

J'oublie le plus important: vous pouvez jouer à plusieurs, soit par liaison directe avec un autre ST, soit par l'intermédiaire d'un modem. Symphonie?



Au début il y a Flight Simulator 2, puis arrive Gunship suivi enfin d'Interceptor. Désormais, il n'y en aura plus qu'un, le meilleur, le plus beau, le plus intéressant: FALCON. La progression dans les simulations de pilotes d'avions (et d'hélicoptères) était régulière, et ce soit en est l'aboutissement logique. Mais où voulez-vous aller, telle est la question aujourd'hui. Le qualité des graphismes est déjà fortement supérieure à ses prédécesseurs, tout comme les capacités sonores d'ailleurs. En plus la documentation (très épaisse) est générale, claire et relativement simple, permettant ainsi d'assimiler rapidement les nombreuses options de ce simulateur très puissant, à plans pour moi.





Depuis le temps que je prie le dieu du ST pour qu'il m'envoie un bon simulateur de vol, ma prière est enfin exaucée. FALCON est arrivé. C'est le nec plus ultra des simulateurs de vol sur tous les points. En effet, le paysage est repris, sans par un graphisme superbe et ce n'est rien comparé aux vrais Intermix de l'avion. La fluidité du décor m'a coupé le souffle. Si vous saviez le Falcon dont les commandes du F-16 répondent, je suis sûr que vous vous précipiteriez chez votre revendeur le plus proche afin de vous procurer ce bijou créé par une société que je bénis Microsoft. Falcon m'a tellement subjugué que je suis encore sous le choc et incapable de vous en parler plus longtemps. De plus, il est temps pour le Lieutenant-Colonel Jean de reprendre du service! See you in Hen Guyet.



Une documentation impressionnante, des graphismes époustouflants, des paysages digitalisés très bons, une animation incroyable, un réalisme hors du commun: c'est Falcon! Tous ces ingrédients en font "the must of the must" des simulations aériennes. Comme en plus un nombre conséquent de missions est proposé et que des scénarii diaboliques sont prévus, l'intérêt du jeu est immense. Mais le fin du fin, c'est la possibilité de jouer en réseau soit bien sûr ST, Amiga ou Mac. Le seul reproche, mais il est instantané la qualité de la réalisation du soft, c'est sa complexité. La prise en main est donc assez longue, mais elle vaut vraiment le coup. Avis aux amateurs!



FALCON

GRAPHISME: 92%
ANIMATION: 99%
SON: 94%
REALISME: 98%
INTERET: 99%

La seule différence entre les deux versions vient des effets sonores, meilleurs sur Amiga.

LA QUÊTE DE L'OISEAU DUTEMPS

INFOGRAMMES env.200F 1 joueur
Système: Amiga / ST



Tout droit tirée de la célèbre bande dessinée de Lloisel et Letendre, LA QUÊTE DE L'OISEAU DUTEMPS sort enfin sur ST. Tout se déroule dans le monde d'Akbar où la magie règne en maître, où les Boreks (monstres maléfiques) doivent tout ce qu'ils ont. Vous incarnez les personnages principaux de l'histoire, c'est à dire Pelisse, fille de Mère le sorcier, le Chevalier (retraité) Bregon et, par le suite, Bulrog (un être bizarre) ainsi que l'inconnu (un incompris). Les commandes se font toutes à la souris en cliquant sur les lieux où vous désirez aller et sur les personnages si vous voulez les faire parler, attaquer, manger et même chasser.

L'histoire débute alors que Pelisse et son Fourreau (petit animal de compagnie qui vous surprendra) arrivent chez Bregon avec un message de la sorcière Mère. Cette dernière demande à Bregon de

Les produits Infogrammes étaient de mieux en mieux, et on pouvait penser qu'ils avaient atteint le Top Niveau avec Opération Jupiter. Eh bien pas du tout, puisque le sort de la Quête de l'Oiseau du Temps est encore plus réussi. Les graphismes sont somptueux, la musique originale qui accompagne le jeu, ainsi que les sons d'ambiance donnent un style et une fluidité au jeu comme on en a rarement vu. En plus de cela, le jeu en lui-même est particulièrement bon, et propose non seulement une émulation du système des Passagers du Vent, mais aussi de nombreuses trouvailles qui en font un succès. Que l'on connaisse ou non le bande dessinée, on se doit d'aller chez soi le Quête de l'Oiseau du Temps, et le BD aussi finalement.



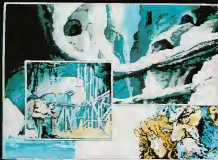
Si le verlan ST est déjà superbe, que dire de la version

Amiga sinon qu'elle est démente. Sur celle-ci les programmeurs ont réalisé, au niveau musical, de véritables prouesses. Un vrai régal! Si on ajoute à cela des graphismes somptueux on tient à coup sûr le meilleur adaptation BD jamais réalisée à ce jour sur micro. Comme de coutume chez Infogrammes, le jeu se déroule entièrement à la souris avec un subtil mélange de phases statiques et animées du plus bel effet. Remercions la société Infogrammes pour la qualité exceptionnelle (je me répète mais je craque tellement pour la version Amiga) de ce programme et prions le dieu Tétou de nous en faire beaucoup d'autres de la même valeur très rapidement.

mener une quête afin de trouver des objets qui lui permettront de détruire le jamais un grand sorcier maléfique nommé Remor. Pour la réussite de votre Quête vous devrez visiter les différentes Merches où vous rencontrerez des personnages plus bizarres les uns que les autres.

Il est conseillé de laisser le volume de votre bécane ouvert car LA QUÊTE DE L'OISEAU DUTEMPS bénéficie de musiques digitalisées exceptionnelles, qui vont sortir en 45 tours (ce qui est une première). Pour la première fois dans un jeu d'aventure, vous trouverez dans la documentation, le solution de votre passage dans la Merche Des Mille Verts ainsi que celle de la Merche Des Lèvres De Sable, mais bien entendu, ce n'est qu'une petite partie de l'aventure puisque cette dernière peut être menée de diverses façons.





Etant un fan de la BD de Lolsei et Letendre, je me suis lancé dans la Quête. Ma première impression fut la surprise, car le jeu ne suit pas l'histoire que j'avais lue. En effet, vous pouvez réaliser votre quête dans n'importe quel sens, ce qui est étonnant. De plus, je me demande si les graphismes ne sont pas plus beaux que ceux des livres dont ils sont tirés, mais attention, Lolsei et Infogrames ne se sont pas contentés de digitaliser la BD, et ils ont créé de nouveaux graphismes spécialement pour le logiciel. La musique est fantastique, et si vous possédez un Amiga branchez-vous en stéréo et vous verrez la différence. En bref, LA QUÊTE DE L'OISEAU DU TEMPS est le plus beau soft que j'aie jamais vu, un des plus intéressants; c'est bien simple, si vous l'achetez, je suis sûr que dans la semaine qui vient, vous courrez chez votre libraire afin de vous procurer le BD si vous ne l'avez pas déjà. Merci Infogrames, Merci Lolsei, Merci Letendre.



LES SOLUCES DE L'AVENTURIER FOU SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST SONT:

Hard's Tale
Borrowed Time
Explora
King Quest II
Leisure Suit Larry
Mindshadow
Palace Quest

Bill Palmer
Déjà Vu
Hacker
King Quest III
Masters
The Pawn
Q'n

Black Cauldron
Dungeon Master
Hitch Hiker's Guide
Knight Orc
MOT
Phantasia III
Shadowgate



LA QUÊTE DE
L'OISEAU

SCENARIO: 97%

GRAPHISME: 96%

COMMANDE: 97%

INTERET: 95%

DIFFICULTE:

-débutant: 60%

-confirmé: 45%

-expert: 25%

Les musiques sont encore plus superbes sur Amiga, mais c'est la seule différence.



MANHUNTER

SIERRA-ON LINE env.250F 1/jour
Système: ST

Manhunter a beau être un jeu de chez Sierra-On-Line, il n'est pas du tout du style des habituels King Quest et autres du même genre. Ici, le système de jeu est vraiment simplifié puisqu'il s'agit plus d'un jeu d'aventure normal, se jouant à la souris ou au joystick, les entrées au clavier étant limitées. Au 21ème siècle, des extraordinaires nommés les Orbs, et ressemblant vaguement à de gros yeux, ont envahi New-York. Ils ont rapidement installé sur les humains des Amateurs qui permettent de les traquer en surface, dans toute la ville. Hélas pour eux, ces derniers ne sont pas personnalisés, et la seule chose qu'ils peuvent suivre est un signal, pas un nom. Pour enquêter et trouver les personnes qui épissent contre eux, ils ont choisi parmi la population des Manhunters. Ces gens chassent les humains selon les ordres des Orbs... et vous êtes un Manhunter. En gros donc, vous êtes un collaborateur et vous allez devoir enquêter sur la disparition de certains de vos confrères. Pour vous aider, vous disposez d'un système permettant de traquer les gens dans toute la ville, ainsi que d'une importante base de don-

nées. Durant le jeu, vous pourrez choisir la rébellion ou continuer de collaborer avec les Orbs... à vous de voir. Le jeu mêle aventure et arcade puisque le jeu est ponctué de nombreux jeux d'arcades très simples mais obligatoires car résultant souvent de renseignements primordiaux, et demande beaucoup d'observation pour comprendre les relations entre certaines choses.



Manhunter a beau être très laid, voire même pire que ça,

je reste quand même admiratif devant lui. Il est vrai que dans le genre fan des jeux de chez Sierra-On-Line, on ne lui fait pas mieux qu'moi... Ici, tout est vraiment très laid, et le système de jeu entièrement différent des autres jeux de la société. Plus simple d'utilisation, le jeu n'en demeure pas moins complexe grâce à un scénario très bien pensé, où vous devrez examiner attentivement tous les écrans pour comprendre ce qu'il faut faire. Bref, c'est le genre de jeu que j'adore, mais je comprendrais tout à fait que d'autres n'aiment pas... Pour les fans seulement!



Press C to close MAP.



Un nom plus approprié aurait été: MANHUNTER ou comp-

tant plutôt à sauver un jeu d'aventure qui par un bon scénario. Je préfère ne pas m'embêter à parler des graphismes, des enfants peuvent être choqués par les gros mots que j'aurais été obligé d'écrire. Le système de jeu n'est pas trop mal et il faut dire surtout un grand merci à l'histoire qui, elle, est digne de nos machines. Pour une fois, on joue le rôle du "méchant", bien que cette situation puisse être modifiée au cours du jeu, selon votre bon plaisir. Quel gachis! Avec de bons graphismes et un système de jeu légèrement meilleur, nous aurions assisté à la naissance d'un hit.



L'idée de faire un jeu regroupant aussi bien de l'arcade, de

l'aventure que de la réflexion est bonne. L'histoire a l'air d'être très riche et de tenir la route. Mais il faut bien avouer que la réalisation pêche par sa médiocrité; on se croirait revenu à l'ère des 8 bits. Graphiquement, c'est très laid et les couleurs sont particulièrement mal choisies. Idem pour le son. Il y a de quoi rebuter plus d'un joueur, même un fanatique. Enfin il porte le label Sierra-On-Line, c'est bien prestigieux dans le monde de l'aventure, preuve que ce soft ne doit pas être mauvais. C'est gagné, encore une fois un jeu sauvé par le scénario, génialement élaboré.



Press (Return) to move in the direction of the arrow.



MANHUNTER

SCENARIO: 96%

GRAPHISME: 21%

COMMANDE: 94%

INTERET: 89%

DIFFICULTE:
-débutant: 80%
-confirmé: 70%
-expert: 60%

Pas de version Amiga prévue pour le moment.

DREAM ZONE

BAUDVILLE env.200F 1/jeu
Système: Amiga

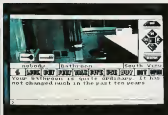
Comme tous les soirs vous vous apprêtez à vous glisser dans votre petit lit douillet aspirant à une bonne nuit de sommeil bien méritée après une dure journée de labeur. Après que votre maman bien

encore, armez-vous de patience devant la maladresse et l'incompétence de la bureaupostre du département de l'information. En fait, préparez-vous au plus incroyable rêve de votre vie.



aimée soit venue vous embrasser et vous souhaiter de beaux rêves, vous écoutez la litière et vous vous abandonnez aux bras de Morphée. Seulement voilà, cette nuit, votre rêve ne ressemble à aucun autre. L'éclair d'un serpent fou transforme celui-ci en une réalité bien présente. Vous êtes prisonnier de votre propre rêve. Seule issue: s'en échapper sinon vous n'aurez plus l'occasion de voir une nouvelle fois le soleil se lever. Pour y parvenir, votre sens de la logique, votre obsession et votre sens de l'humour vous serviront d'une grande utilité. Sachez naviguer les indices même si certains vous paraissent étranges. Souvenez-vous, avant de rencontrer Sushi le rat oriental ou d'acquiescer Benzo le "videur", aucune créature n'est jamais trop bizarre. Attendez-vous à voir les choses les plus folles (un château flottant dans les nuages par exemple), à affronter les situations les plus saugrenues, ou bien

J'aurais dû me méfier à l'instant même où Stéphane m'a donné ce logiciel à tester! C'est complètement fou: on débute avec des images digitalettes en noir et blanc et dès que la couleur arrive, c'est le choc! Nullissime, le graphisme est nullissime! Si seulement la musique était bien, mais même pas: elle est complètement speedée et insupportable. Bien sûr, le jeu se déroule à la souris (encore que le clavier soit parfois nécessaire), mais ça ne suffit pas. J'ai gardé le meilleur pour la fin: le scénario. Il est complètement tordu, j'ai très vite laissé tomber. En résumé, un soft auquel je n'ai pas compris grand chose et qui en plus est très mal fait. Qui pourrait acheter ça? A moins que dans les salles, ils aient des Amigas...



C'est laid, pas beau et ça n'apporte rien. C'est DREAM-

ZONE. Ce jeu vous démontrera que l'Amiga peut émuler l'Apple 2 et croyez moi, ça surprend. Les graphismes sont lamentables, le système de jeu n'est pas très puissant, cumulé de défauts qui rendent ce jeu réellement glauque. En fait de rêve, les auteurs auraient dû parler de cauchemars, en pensant aux meilleurs utilisateurs. Ce produit est dangereux, ne le laissez pas à portée de humaine. Même les créatures peuplent le "TWILIGHT ZONE" seraient effrayées par tant de laidur.



DREAM ZONE

SCENARIO: 64%

GRAPHISME: 31%

COMMANDE: 64%

INTERET: 28%

DIFFICULTE:

-débutant: 75%

-confirmé: 60%

-expert: 35%

Une version ST devrait être rapidement disponible.

EXPLORA 2

INFOMEDIA env.250F 1 joueur
Système: ST



L'aventure continue avec Explora 2... Juste au moment où vous vous apprêtez à revenir en 1922, la machine se dérègle et vous voilà projeté vers une époque inconnue: vous vous apercevrez rapidement que vous êtes dans le monde des légendes, en pleine Bysade! Explora fonctionne désormais avec des morceaux de métal, et ce sera donc votre quête principale. Cependant, selon le niveau en métal de l'objet que vous introduirez dans le réservoir d'Explora, vous voyagerez plus ou moins loin dans le temps, et une seule combinaison dans le passage des époques permet d'arriver à la solution. Cette fois-ci, vous aurez aussi besoin de dialoguer, lors de vos rencontres avec de hauts-personnages! Le jeu se joue toujours entièrement à la souris, grâce à des icônes d'actions (regarder, prendre, poser, utiliser) et en cliquant directement sur les images pour agir! Le jeu possède 32 couleurs, des sons et musiques et les dialogues sont prononcés par des voix digitalisées selon les personnages que vous rencontrerez. Au fait, cette fois-ci, vous irez un peu à toutes les époques, rencontrerez Jésus-Christ et les mousquetaires, Cirié ou Cole, et l'en passé!



Je ne me suis
toujours pas
remis de ma
rencontre avec

Milady... Il faut dire que la belle est bien charmante, encore que Cirié ne soit pas mal non plus. En attendant, Explora 2 m'a bien surpris, parce que tout en étant le suite d'un jeu à succès, ce programme propose un nouveau système, des performances encore plus élevées et un scénario meilleur. Disons-le, Explora 2 est le jeu d'aventure du moment, en français qui plus est... Et puis, passer de 16 à 32 couleurs sur ST, ça n'est pas mal du tout, et on espère que les auteurs nous préparent un Explora 3 en 64 couleurs! Vous savez ce qu'il vous reste à faire!





Voilà déjà la suite d'Explora, et je ne peux m'empêcher de

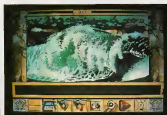
dire qu'elle est deux fois mieux que la première, ce qui est peut-être exagéré. Un scénario moins linéaire, plus de graphismes, et en 32 couleurs s'il vous plaît, du son, des musiques, et, histoire de dire qu'il ne manque rien, des voix digitalisées pour les discours que l'on trouve dans le jeu. En effet, le seul reproche que l'on pouvait faire à Explora 2 est celui qu'il vous fait. En français, entièrement à la source donc pour tout le monde, superbement réaliste, ses six disquettes vous amèneront aux confins de l'histoire... Et puis en cette année 1989, il est bien agréable de trouver un soft qui nous parle d'Histoire sans nous parler de ces "tristes événements de 1793", comme diraient certains...



Whooooo les graphismes! Il paraît que c'est la même gra-

phisme que pour le premier, ah bien, il devait être méfiant quand il les avait fait, parce que si ces derniers étaient très beaux, ceux d'Explora 2

sont vraiment superbes, et en 32 couleurs en plus. J'ai bien aimé les icônes animées et plus flâblées que dans le premier, ainsi que le fait que l'on puisse discuter et entendre ce que dit votre interlocuteur grâce à des digitalisations très réussies. Enfin, j'ai bien aimé le scénario, moins linéaire que dans le premier, ce qui permet de voir plein d'endroits même si l'on se débrouille mal... Bon, je me dépêche de le finir avant l'explora 3, parce qu'il s'ouvre à laquelle ils les sortent...



LES FANAS D'EXPLORA SE RETROUVENT TOUS SUR LE SERVEUR 3615 SM1*ST.

TAPEZ 'EXP' SUR LE MENU GENERAL.

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)



EXPLORA 2

SCENARIO: 94%

GRAPHISME: 97%

COMMANDE: 97%

INTERET: 95%

DIFFICULTÉ:

-débutant: 75%

-confirmé: 70%

-expert: 60%

La version Amiga sortira d'ici un mois et demi.

PRESIDENT IS MISSING

COSTM env.200F 1joueur
Système: Amiga / ST

Le génie de la simulation est encore frappé. Le nom du soft: The President is Missing (ça tombe mal, il vient à peine de commencer son mandat). Sa définition: une simulation interactive d'intrigue et de mystère. En ce 6 juin de l'année 1986, le président des USA ainsi que de nombreux chefs d'états européens viennent d'être enlevés dans de mystérieuses conditions. Votre mission, puisque vous l'avez acceptée, est de retrouver les terroristes et leurs otages. Pour cela, vous aurez accès à de nombreux dossiers et documents qu'il vous faudra étudier avec soin pour y trouver des indices. Vous pourrez en outre, envoyer huit espions à travers le monde, pour obtenir des renseignements complémentaires. Tout le jeu se déroule par le biais de la souris et du clavier et grâce à de nombreux menus. Aucun détail d'une enquête de cette envergure n'a été omis. Ainsi, pour les renseignements indispensables, vous disposez d'un service spécialisé dans le déchiffre des messages codés. Le nombre d'options et de renseignements accessibles est très important, et il vous faudra des heures entières pour trouver les coupables et celui qui a commandé le kidnapping. Un bon conseil:

achetez un cahier pour prendre des notes et regardez tout, chaque mot a son importance. Mon accreditacion ne me permet pas de vous en dire plus sous peine d'exécution immédiate. Ce soft est classé comme Top Secret.



Si vous aimez les complots, les histoires louches ou si vous avez l'âme d'un détective, ce logiciel est pour vous. Pour arriver au bout, il faudra vous servir de la masse documentaire qui est à votre disposition et procéder par compétences et rapprochements. La pratique de l'anglais est obligatoire et la patience comme l'obstination seront vos principales vertus. Dans ce logiciel, l'ordinateur ne sert que de support, mission qu'il remplit à merveille, le maniement étant très facile. Mais les graphismes et le son n'apportent rien de pas grand chose. Personnellement je n'accroche pas du tout. A conseiller donc plutôt aux initiés.



Superbe originalité, avec une fabuleuse enquête poissière à suivre. Enfin un jeu où l'initiation et l'observation sont sollicitées à fond. Mais il faut avant tout posséder une qualité rare et appréciable: la patience. Les indices à trouver sont vraiment bien dissimulés et il faudra utiliser au maximum les capacités du jeu pour commencer à en voir le bout. Le système de jeu est assez pratique, et surtout puissant, ce qui semble indispensable quand vous verrez le nombre de possibilités qui vont sont offertes. Essayez de devenir le Colombo des services secrets américains, ou plus sérieusement un enquêteur de 42ème classe.

LEISURE SU

GOES LOOKING FOR LIFE

SIERRA-ON-LINE env.250F 1joueur
Système: ST

Larry est de retour dans une aventure encore plus drôle et encore plus captivante que Leisure Suit Larry In The Land of The Lounge Lizards. Cette fois-ci, le jeu est plus une parodie des James Bond qu'une partie de drague, et est par rapport à ces films ce qu'avait été Spas Quest par rapport à Star Wars! Tout commence tranquillement, dans une

ville bien triste de Californie. Vous allez gagner une bonne fois et une croisière dans les îles, Hélas, en tentant de draguer une vendeuse dans un magasin de musique, vous allez prononcer des phrases secrètes et la vendeuse vous remettra des microfilms ultra-secrets, sans que vous en sachiez rien. A partir de ce moment-là, méchants et membres du KGB seront à votre poursuite, et votre vie deviendra un enfer, que ce soit dans le bateau de votre croisière ou sur l'île où vous échouerez, dans l'aéroport ou l'avion, pour arriver finalement à la confrontation contre un terrible docteur... Et l'amour dans tout cela? Vous le trouverez tout à la fin, juste avant l'annonce d'un Leisure Suit Larry 3! Le jeu utilise la souris et le clavier pour entrer les ordres en anglais. Il s'agit bien sûr d'un jeu d'aventure animé dans la lignée des King Quest, Space Quest ou Police Quest!



PRESIDENT IS MISSING

SCENARIO: 78%

GRAPHISME: 29%

COMMANDE: 47%

INTERET: 75%

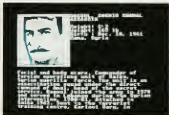
DIFFICULTE:

-débutant: 85%

-confirmé: 83%

-expert: 50%

Aucune différence entre les deux versions



SUIT LARRY

ONE IN SEVERAL WRONG PLACES

Jour



J'avais beaucoup aimé le premier, mais là je suis certainement tombé amoureux du second. C'est le premier jeu de chez Sierra-On-Line à utiliser leurs nouveaux systèmes, et il faut avouer que l'amélioration est de taille... Tout a presque changé, des graphismes qui sont maintenant beaux aux sons qui sont réussis, ou à l'analyseur syntaxique qui est bien meilleur! Une seule chose reste, et fort heureusement d'ailleurs, c'est le délire du scénario, encore plus fou et plus fouillé que tous les jeux précédents, toujours bourré d'humour et de gags, sans être plus complexe que les précédents. Ceux qui adoraient vont en faire un jeu culte et ceux qui n'aimaient pas vont devoir repenser leur jugement. Vivement Space Quest 3, Police Quest 2 et King Quest 4!



Quelle joie de retrouver ce cher Larry Laffer.

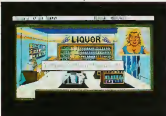
toujours aussi mélétrici, avec les femmes. Les graphismes sont devenus vraiment superbes, de nombreuses scènes animées rendant ce jeu totalement passionnant. Construit autour d'un scénario original, vous devrez mener cet anti-héros (à mi-chemin entre James Bond et Gaston Lagaffe), et lui faire trouver l'amour de sa vie (ce qui est, vous vous en doutez, extrêmement difficile). Le système de jeu est toujours aussi pratique, et encore une fois ce jeu vous démontrera que le chemin le plus court pour aller d'un point à un autre, n'est pas, mais absolument pas le ligne droite. With love.



De plus en plus fou, de plus en plus génial, c'est Lelaure.

Suit Larry 2. Cette fois-ci, ce sont les femmes qui vous courent après! Certains vont fantasmer comme des fous, d'ailleurs ce jeu plaît énormément à Stéphane, notre rédacteur, allez donc savoir pourquoi? A propos du jeu, c'est le changement dans la continuité: son principe, toujours identique, s'accompagne de décors beaucoup plus travaillés. Il en va de même pour le scénario, complètement génial, parfaitement dosé dans sa difficulté et bourré d'humour: on sent que certaines situations relèvent d'histoires véraies! Dans l'ensemble, c'est un soft qui met vraiment de bonne humeur et que tous les fans des Sierra-On-Line apprécieront.

La version Amiga sortira d'ici quelques mois...



LEBBRE SUIT LARRY
602L

SCENARIO: 95%

GRAPHISME: 85%

COMMANDE: 92%

INTERET: 94%

DIFFICULTE:

-débutant: 60%

-confirmé: 40%

-expert: 15%

ESPIONNAGE

GRANDSLAM env.200F 1 à 4 joueurs
Système: Amiga / ST

Espionnage est l'adaptation à l'écran d'un jeu de société. Un à quatre participants vont s'affronter pour devenir le super-espion, c'est-à-dire celui qui remènera à sa base un maximum de micro-films, et éliminera le plus d'adversaires.

Chaque joueur commence avec 12 espions, 6 messages qui se déplacent en diagonale, 4 agents secrets qui ont toute liberté de mouvements, et 2 surveillants qui se meuvent horizontalement et verticalement. À chaque tour, les joueurs avancent leurs pions du nombre de cases voulues, et peuvent éliminer les adversaires (non protégés par un mur) se trouvant sur leur chemin. Des échanges peuvent également se produire au sein d'un groupe, ce qui modifie souvent le cours du jeu.

Au début de la partie, on peut définir une limite de temps (1 à 99 heures), et lorsque la minuterie s'arrête, le joueur le plus riche sera proclamé vainqueur (soit les hommes, comme les micro-films, ont une valeur propre). De plus, un temps maximum par coup peut être sélectionné, pour éviter les traillards! D'autres options viennent pimenter le jeu, dont certaines sont utiles aux débutants (conseils de l'ordinateur, rappel du dernier coup joué, etc.).



Au premier abord, je croyais avoir affaire à un super Cluedo, mais c'était une erreur. J'ai honte de l'avouer, mais je n'ai rien compris au jeu. Il leur dire que ce n'est pas le genre de jeu que j'effectue. Heureusement, c'est très bien réalisé, et une musique bien entraînante accompagne le déroulement de la partie, musique que l'on peut supprimer lorsqu'elle devient énervante.



ESPIONNAGE

GRAPHISME: 55%

SON: 63%

INTERET: 76%

NIVEAU: Jeu simple à apprendre mais complexe à pratiquer!

La version Amiga sera disponible très bientôt, et sera semblable à la version ST!

FIRE ZONE

PSS env.200F 1 ou 2 joueurs
Système: Amiga / ST



C'est une petite révolution qui arrive dans le monde

des wargames avec ce soit très sympathique! D'utilisation très simple, ce jeu de simulation vous propose des scénarii ultra-courts (certains durent moins de 20 minutes), ainsi qu'un éditeur fort pratique. Les graphismes sont pour une fois agréables, et l'ensemble du logiciel est bien réalisé. Il est surprenant de trouver un wargame aussi simple d'utilisation, et il devrait permettre aux débutants dans ce type de jeu d'assimiler les principes de base de la stratégie. Les modules de wargames risquent en revanche de trouver ce logiciel vraiment trop incomplet et d'une facilité exaspérante.



Il y a l'avantage d'être clair, très facile à utiliser et en français.

en gros, voici résumés les points forts du jeu. À noter tout de même des graphismes assez plaisants, parmi les meilleurs qui soient sur ST pour un wargame. Au niveau son, il n'y en a surement pas que ce serait pareil, mais sur ST cela devient une habitude. Quant à l'action, elle se traduit par un nombre restreint de scénarios. Toutefois, ceux-ci incluent des unités blindées ou aériennes et sans être d'une grande qualité, Fire Zone conviendrait parfaitement à tous ceux qui veulent s'initier à l'art de la guerre.



A première vue, Firezone ressemble à un wargame plutôt classique. Faux ! Proposé avec son propre éditeur de scénario, il offre ainsi une option désormais indispensable pour ce type de jeu, la création de batailles suivant l'imagination du joueur. En outre, et nonobstant le nom, c'est un wargame en français. Les possibilités de jeu habituelles sont présentes : jouer à deux ou seul contre l'ordinateur, avec dissimulation des troupes ennemies ou non, vous pouvez jouer n'importe quel camp, etc. Le terrain comporte lui aussi de nombreux éléments tels que marais, rivières, bois, villes, et autres éléments de décor, chacun modifiant les caractéristiques du jeu et des troupes qui s'y trouvent. En plus, en ce 21^{ème} siècle, les troupes sont assez bizarres (étant des simples fantassins, aux chars lourds en passant par des hélicoptères), et certaines unités pouvant traverser le terrain en 3 tours de jeu. Ajoutez à cela un champ de bataille aux dimensions restreintes et vous obtiendrez des combats qui durent moins de deux heures. C'est une chose qui devrait séduire, justement, ceux qui trouvaient jusqu'alors les jeux de simulations de bataille barbaques et trop longs.



FIREZONE

GRAPHISME: 82%

SON: 75%

INTERET: 84%

NIVEAU: plutôt pour les débutants.

Une version Amiga ne devrait pas tarder.

KIKUGI

IMAGE TECH env.250F 1 à 2 joueurs
Système: Amiga



Voilà encore un nouveau plaisir solitaire sur Amiga. Kikugi est un jeu connu sous plusieurs autres noms. Il s'agit en fait de débarrasser un plateau du plus possible de pions, l'idéal étant de n'en laisser qu'un seul. Pour ce faire, vous jouez comme aux dames, et pouvez passer par dessus un pion si le case derrière celui-ci est vide. Plusieurs variantes sont offertes dans ce jeu, telles que la compétition entre deux joueurs, le jeu contre le montre, et surtout la possibilité de choisir entre plusieurs plateaux différents qui vous proposent de 15 à 332 pièces. Inutile de vous dire que si vous réfléchissez entre chaque déplacement, vous risquez de passer un très long moment avant de terminer une partie. Heureusement, vous pouvez sauvegarder une partie pour la reprendre plus tard.

Avec cette compilation de 15 logiciels, on ne se sent plus seul. Les déboires et le nombre de pièces sont très variés, et c'est une bonne chose que d'avoir réalisé ce jeu sur micro. Dommage que les concepteurs n'aient pas prévu, comme dans *Solitaire Royale* (qui est une compilation de réussites), des tournois sur l'ensemble des parties, avec une sauvegarde des meilleurs scores réalisés. Cela aurait grandement relevé l'intérêt de Kikugi.



Si vous possédez un ordinateur, vous ne possédez pas forcément un ami dévoué au point de venir faire une petite partie de jeu avec vous et à n'importe quelle heure. Et vous pouvez éliminer l'ordinateur sans toutefois éliminer sur tout ce qui bouge sur votre écran, c'est pour cela qu'il est bon de temps en temps de trouver un jeu de pure réflexion, qui fasse travailler les méninges et non les event-bres.

Kikugi fait partie de ces jeux, qui se jouent au calme, avec en plus de beaux graphismes et des sons comme l'Amiga en et bien les faire. Une chose est regrettable toutefois, il n'y a pas de sauvegarde des scores.



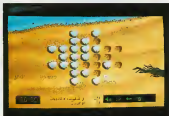
KIKUGI

GRAPHISME: 70%

SON: 70%

INTERET: 70%

NIVEAU: assez simple.



FOOTBALL MANAGER 2

ADDICTIVE GAMES env.200F 1 Joueur
Système: Amiga / ST

Football Manager 2 vous invite à la délicate fonction de directeur sportif d'une équipe. Cette nouvelle version, encore plus réaliste que la précédente, va vous permettre de concevoir votre propre technique, par votre méthode de gestion, ainsi que par votre choix du style et de la formation de vos joueurs. Pour mener votre équipe au plus haut niveau, vous devrez sélectionner les footballeurs, les pieder stratégiquement d'après leur habileté, leur condition physique, et leurs adversaires. L'option entraînement vous donne la possibilité de modifier la hauteur et le longeur des passes. Avant d'entamer un match, vous pourrez à vous le désirer, accepter des commandes publicitaires. Ensuite, Football Manager 2 vous offre le spectacle d'une rencontre que votre équipe, suivant vos directives, va tenter de remporter. Vous assisterez aux phases techniques, aux fautes, aux lobs, aux plongeurs des goals, etc... Entre chaque match, vous pourrez vendre ou acheter des joueurs, et remodeler votre équipe. Quand vous aurez acquis une certaine expérience, vous n'aurez plus qu'à tenter de remporter le championnat.



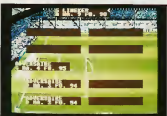
Quand on me dit Football, me première idée c'est que l'on

me parle d'un XIème jeu de foot ou de foot américain. Quand on ajoute Manager, pas de doute. Mais quand on charge Football Manager 2, là, on comprend vite qu'il n'est pas question une seule seconde de jouer au foot, et ce jeu n'est pasalonnant que si l'on aime tout ce qui se rapporte à ce jeu, surtout derrière les couloirs.

C'est gérer une équipe, ce n'est pas amuser tous les jours. Un jeu très réaliste, que l'on apprécie, même si je n'aime pas le foot; je préfère le rugby. En plus, vous ne risquez pas d'abîmer votre matériel, car vous n'êtes que spectateur pendant les matchs, votre boulot n'est que de remplacer certains joueurs au cours des mi-temps, et ainsi d'entraîner vos joueurs. Mais c'est quand même très réaliste.



Football Manager 2 est un simulateur de gestion sportive particulièrement approfondi. Tous les paramètres déterminant le succès ou l'échec d'une équipe ont été pris en compte lors de la conception du logiciel. Le rôle de l'utilisateur se limite à effectuer des sélections (équipe, style de jeu, gestion), ce qui pourrait être lassant si la représentation du match n'était pas prévue. Or, cette nouvelle version de Football Manager est pourvue d'une animation soignée: les techniques de jeu sont très bien reproduites et les buts marqués sont immédiatement revus sous un autre angle. Certains passionnés de foot se complaisent à étudier les classements de championnats, connaître tous les joueurs professionnels et font des pronostics sur l'issue sportive; ceux-là, sans doute, seront ravis de l'aventure, les schémas du ballon rond, ceux qui mouillent leur tricot sur les stades, le trouveront peut-être un peu pesant. Moi, j'ai beaucoup aimé.



FOOTBALL MANAGER
2

GRAPHISME 72%

SON 80%

INTERET 88%

NIVEAU: différents niveaux permettent à tout le monde d'y jouer.

A noter qu'un autre jeu du style, Football Director 2, ne devrait pas tarder.

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champéret 75017 Paris M° Pte Champéret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

INDOOR SPORT	100 F	ZOOM	100 F
ATTAX	100 F	INTER.SOCCER	120 F
ARENA	100 F	LEATHERNECK	120 F
BARBARIAN	100 F	MAJOR MOTION	120 F
TERRORPODS	100 F	MENACE	120 F
OBLITERATOR	100 F	TURBO TRACK	120 F

PROMOTION LOGICIELS AMIGA

LAS VEGAS	100 F	QUADRALIEN	100 F
INDOOR SPORTS	100 F	TETRAQUEST	100 F
ATTAX	100 F	BARBARIAN	100 F
GROWTH	100 F	TERRORPODS	100 F
BETTER DEAD	100 F	OBLITERATOR	100 F
SUBBATTLE	100 F	DEEP SPACE	100 F
SPY VS SPY	100 F	MENACE	120 F
BOULDER DASH	100 F	AIRBALL	120 F
CHUBY GRISTLES	100 F	HIT DISK (4J)	150 F

PROMOTION LOGICIELS ATARI



JE L'AI TOUJOURS DIT.
ELECTRON, IT'S
SO GOOD !!!

OU PAR MINTEL
36 15 CODE :
ELECTRON

OUVERT
7 JOURS SUR 7,

ET TOUTES LES
NOUVEAUTES IMPORT

Offre 1: 520 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
4990 F

Offre 2: 1040 STF
+ écran couleur
+ 3 jeux + trackball
6490 F

A PARTIR DE 1000 FR\$
D'ACHAT EN LOGICIELS
ELECTRON VOUS OFFRE
UN TRACKBALL
POUR ATARI ST

Offre 3: Amiga 500
+ écran couleur
+ 5 jeux au choix *
6490 F

TEL: 16 (1) 42 27 16 00 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.....PRENOM.....
ADRESSE.....
C.P.....VILLE.....
CHEQUE ☐ MANDAT ☐ CARTE BLEUE ☐
N°.....DATE EXP.....

OFFRE N°.....

LOGICIEL	---	ST	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> +-----
LOGICIEL	---	ST	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> +-----
LOGICIEL	---	ST	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> +-----
LOGICIEL	---	ST	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> +-----
LOGICIEL	---	ST	<input type="checkbox"/> AMIGA	<input type="checkbox"/> +-----

FRAS DE PORT LOGICIEL	+	85 F
FRAS DE PORT MACHINE	OU	50 F
TOTAL TTC	=	

* LOGICIELS AMIGA A CHOISIR PARMI LES PROMOTIONS

* C'EST SI BON !!

**PEDAGOS**

MIRELA

JERIKO env.200F

Miréla est un programme d'entraînement au solfège, qui permet d'entendre et de placer les notes sur une portée, et d'apprendre progressivement les notes dans les sept clés. Il se joue seul, ou à plusieurs. Le nombre d'erreurs est

comptabilisé, ainsi que le temps mis pour résoudre chaque exercice.

Miréla est assez déposéillé graphiquement, mais efficace et complet du point de vue pédagogique.

Note: 14/20



FRANCAIS-SONS

MICRO-C env.200F



Enfin un logiciel d'orthographe destiné aux CP, CE1, CE2. On commence par sélectionner un exercice:

- compléter des mots,
 - compléter des phrases,
 - rechercher et trier des mots.
- Puis, on choisit le groupe de lettres ou de sons sur lequel on va travailler, parmi les 26 proposés (g et gu, n et m, ph et f, ain et en, li et y, etc.).

Ces groupes de sons ont été particulièrement choisis pour que l'enfant apprenne à ne plus les confondre.

Bien qu'il soit un peu austère dans sa présentation, Français-sons émancipera le niveau des élèves de primaire en orthographe et en vocabulaire, c'est certain.

Note: 14/20

COLLECTION CODOROUTE

ECOLAUTO env.250F chaque module



Pour ceux qui sont en instance de passer leur permis de conduire, Ecolauto a édité des modules d'apprentissage:

- CIRCUIT: l'utilisateur dispose d'une voiture évanescente selon un trajet prédéfini. S'il fait une erreur de pilotage, le parcours s'interrompt et une question est posée, avec un choix de réponses et une note.

- PANNEAUX: ce logiciel permet d'acquiescer la logique

des panneaux du code de la route. Des images de la route se présentent à vous, et il faut découvrir et interpréter la signification du panneau nécessaire: sa forme, sa couleur et son symbole.

Ces deux programmes sont très bien élaborés. Un seul défaut:

leur prix; presque 500F pour les 2 modules, c'est un peu cher!

Note: 12/20

SAPERLIPOPETTE!

(Sapristi, bientôt 3616 GEN4)

BAMBINO FAIT UN PUZZLE

CARRAZ EDITION env.200F

Il est bien mignon cet ours en puzzle. Aujourd'hui, il vous propose de retenir, un à un, les 25 dessins découpés en morceaux de 8, 9, 12 ou 16 pièces. Et si la mémoire vous fait défaut, une aide permet de revoir l'image dans son ensemble. La bibliothèque de puzzles peut être enrichie d'autres dessins faits à partir de Nécrochrome ou de Degas Elite. Alors, si les parents se sentent la patience de créer d'autres images pour leurs

enfants, Bambino sera un bon achat, sinon.

Contrairement à ce qui est indiqué dans la notice, Bambino s'adresse à des enfants de 3 à 6 ans, pas plus! Car le nombre de pièces est trop limité pour que cela intéresse de plus grands.

Il est à noter que d'autres logiciels de la série Bambino sont prévus: Bambino fait la cuisine, et Bambino joue du piano.

Note: 1/20



MELODIK

JERIKO env.200F

De programmer 21 chansonsnettes, séparées en trois niveaux de difficulté, huit ballons colorés, représentant les notes, vont jouer la mélodie choisie. A vous, ensuite, de la reconstituer, phase par phase, jusqu'à ce que vous puissiez la répéter entièrement. Mais si vous faites trois erreurs consécutives, vous reviendrez au début de la chanson.

Ce logiciel de reconnais-

sance des sons, très simple d'accès, sera apprécié des enfants (de 7 à 10 ans), qui, comme chacun le sait, adorent jouer de la musique. Je regrette tout de même que Melodik soit si limitée: le nom des notes n'apparaît pas à l'écran, et on ne peut jouer autre chose que les chansons prévues dans le programme.

Note: 8/20



1989, JE ME FAIS PLAISIR!

Abonnement d'un an (10 numéros)

France:	200 francs	<input type="checkbox"/>
Europe:	200 francs	<input type="checkbox"/>
Le reste du monde:	300 francs	<input type="checkbox"/>

Anciens numéros

Numéro 1:	35 francs	<input type="checkbox"/>
Numéros de 2 à 7:	20 francs pièce	<input type="checkbox"/>
Les 7 premiers numéros:	150 francs	<input type="checkbox"/>

Le NOUVEAU catalogue de la Boutique de Pressimage (82) est disponible contre 5 timbres à 2,20 francs (11 francs supplémentaires).

Accessoires

Rebure GEN4 (12 numéros)	65 francs	<input type="checkbox"/>
Tapis souris GEN4	65 francs	<input type="checkbox"/>

Attention!

La rebure à les 7 numéros	200 francs	<input type="checkbox"/>
---------------------------	------------	--------------------------

Frais de port compris.

Adresser vos commandes à:

(Pour l'abonnement, mentionnez "ABONNEMENT GENERATION 4")

PRESSIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

NOM:

Prénom:

Adresse:

Code Postal:

Ville:

Règlement:

- ☐ Chèque bancaire
☐ CCP

Signature:

(Ne pas perdre pour les envois)

"PUISSANCE DE MAC H



LAZER ENHANCED DESTRUCTION

LAUS TOUJOURS Pour savoir bien vivre la vieillesse, il faut d'abord en accepter l'existence. Ensuite, il faut l'accepter, même quand elle change. Et accepter son image, vieillissante, et votre situation géographique. La séparation géographique est souvent le résultat de la recherche de la tranquillité, de la sérénité, de la sécurité. La séparation géographique est souvent le résultat de la recherche de la tranquillité, de la sérénité, de la sécurité. La séparation géographique est souvent le résultat de la recherche de la tranquillité, de la sérénité, de la sécurité.

La fin de la lecture. Prenez un livre à la fois de votre bibliothèque et à la fin de la lecture et à la fin de la lecture. Ensuite dans un autre aéroport d'Orlando à la fin de la lecture et à la fin de la lecture. Ensuite dans un autre aéroport d'Orlando à la fin de la lecture et à la fin de la lecture.

CEM 64/128 cassette of diagnostic. Spectrum cassette of diagnostic. Star ST cassette of diagnostic. Amstrad cassette of diagnostic. Ar cassette of diagnostic.

CAPCOM: LES SECRETS D'UN GEANT DU JEU VIDEO

Notre dossier de ce mois-ci est consacré à la compagnie japonaise Capcom, connue pour ses jeux d'arcade dont la plupart ont été de grands succès, et qui prépare aujourd'hui une nouvelle génération de jeu. Nous allons vous présenter dans ce dossier les récents jeux d'arcade signés Capcom, mais aussi, et exclusivement, l'un de leur prochain titre: the Strider! Nous profiterons aussi de ce dossier pour vous présenter les adaptations sur ST et Amiga des jeux Capcom, faites par Go!

CAPCOM: DEJA TOUTE UNE HISTOIRE

Fondée en juin 1983 par Kenzo Tsujimoto, le quartier général de la société Capcom se situe à Osaka, au Japon. En 1985, le nombre de ventes est 51 fois plus important que celui de la première année. En 1985, les ventes avaient été de 11 millions de dollars américains, et à la fin de 1986, les produits et services Capcom rapportent près de 57.142.000 dollars! Et l'histoire de dire que l'augmentation continue, les chiffres de 1987 sont de 71.4 millions de dollars, soit 64 fois plus importants que les ventes de la première année! On a rarement vu, dans le monde des affaires, une compagnie, quelle que soit sa taille ou sa nationalité, avoir une croissance telle que celle de Capcom. Et pourtant, tout n'a pas toujours été si simple.

DES DEBUTS DIFFICILES

Alors que la société débute en 1983, les ventes de jeux vidéo venaient de chuter de manière dramatique, et plus particulièrement sur les consoles utilisant des cartouches! La chose se fit d'abord ressentir aux Etats-Unis, mais gagna rapidement les autres pays.

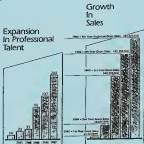
Kenzo Tsujimoto et son équipe ne furent tout de même pas découragés par les ventes désastreuses de jeux vidéo cette année-là. Ils avaient en leur possession des éléments qui laissent envisager l'émergence d'un nouveau type de public pouvant demander du jeu vidéo. Après de nombreuses études de marché, les enquêtes révélèrent qu'un public plus adulte, possesseur d'ordinateurs personnels, était en train de grandir, et dépasserait même bientôt le public plus jeune, possesseur de jeux en cartouches. Ce nouveau public allait en effet devoir rapidement primordial avec la haute technologie des ordinateurs personnels, et ce fut la fin de la domination des jeux en cartouches pour consoles. Ce public voulait des graphismes haute-résolution et des jeux encore plus perfectionnés, qui ne pourraient être réalisés sur des cartouches!

UN REDEMARAGE EN FLECHE

Voyant en ce public une opportunité de relance du marché, Tsujimoto se lança immédiatement vers cette nouvelle voie. Il commença par organiser des équipes de programmeurs

soudés, de manière à ce que ceux-ci puissent librement exprimer leur créativité. Des groupes furent donc constitués, comprenant des dessinateurs, des programmeurs, des techniciens spécialistes en hardware, mais aussi des

Growth Through Creativity: 5 YEARS OF PROGRESS



programmeurs de sons, des compositeurs de musiques, chaque groupe faisant environ 20 personnes! Leur but était de créer des jeux vidéo qui apporteraient du plaisir au joueur, mais qui seraient aussi un divertissement pour la famille. Le concept des "petites équipes" prit forme immédiatement, et les résultats ne tardèrent pas à apparaître. Les équipes créèrent des jeux vidéo plus sophistiqués, plus beaux et proches des chefs-d'œuvre graphiques grâce à une très haute résolution! Les nouveaux jeux vidéo de Capcom offraient beaucoup de compétition et d'originalité aux joueurs, et ils gagnèrent chaque jour en popularité chez les joueurs.

LES PREMIERS HITS

Des jeux comme "Ghosts 'N Goblins", "1942", "Commando" et encore "Section Z" furent des très grandes réussites, car ils demandaient au joueur d'utiliser ses capacités physiques et mentales, et ils devinrent rapidement parmi les favoris sous les arcades du monde entier.

Quelle est la caractéristique d'un jeu Capcom? Tout d'abord, il y a toujours un ou plusieurs personnages au centre du jeu, personnages toujours originaux, mais ce qui en fait son succès est souvent la présence d'un scénario bien construit! Aujourd'hui, Capcom est considéré comme la "première compagnie de jeux d'arcade" dans le monde, et les jeux sont des "hits" non seulement au Japon, mais aussi aux Etats-Unis, en Allemagne, en Suède, à Hong-Kong et sur d'autres marchés internationaux.

L'IMPLANTATION AMERICAINE

L'établissement de Capcom aux Etats-Unis se fit en 1985, à Sunnyvale en Californie bien sûr! Yoshinori Nakayama, le président de Capcom U.S.A., réussit à introduire les succès japonais de Capcom aux Etats-Unis, et la marque est

maintenant reconnue en Amérique du Nord comme l'une des meilleures dans le domaine des jeux d'arcade ! La phase finale d'entrée aux États-Unis se fit au travers de la console Nintendo. En effet, lorsque la console fit son apparition au Japon, Tsujimoto vit en cette machine un moyen de faire connaître encore plus Capcom, et tous les jeux Capcom furent adaptés sur la Nintendo, qui, se vendant particulièrement bien aux States, ne fit qu'accroître la renommée de la compagnie.

CAPCOM ET GO!

Côté micro-ordinateur, les droits d'adaptation des jeux Capcom furent achetés par Go!, qui, à l'époque, n'avait pas encore beaucoup de titres renommés, mais qui avait l'avantage d'être lié à US Gold, l'un des grands noms du jeu informatique ! Les premières adaptations pour ST et Amiga furent Street Fighter, Bionic Commando et 1943 ! D'autres sont bien sûr en projet mais nous vous les présenterons plus loin !

CAPCOM ET L'AN 2000

Le futur de Capcom semble tranquille. La compagnie est toujours aujourd'hui à la pointe de la technologie, comme le montrent leurs jeux récents tels Forgotten Worlds ou The Strider, présentés plus loin ! Ces résultats sont issus de la tactique des "groupes de programmeurs", tactique qui portait visiblement ses fruits. Il est aussi vrai que les programmeurs qui travaillent pour Capcom et créent ses jeux vidéo sont de véritables bêtes en informatique, et il reste surprenant d'apprendre que la moyenne d'âge des équipes de développement n'est que de 26 ans. Mais c'est peut-être aussi une raison pour laquelle les jeux Capcom sont plus attrayants que les autres, en plus des progrès effectués d'un jeu à l'autre. En effet, chaque nouveau jeu semble être issu d'une nouvelle technologie tellement il est mieux fait et plus beau que le précédent, ce qui est tout de même incroyable ! Il est vrai que chez Capcom, la créativité et les idées sont importantes. Dernière trouvaille en date, celle des jeux en 3D, qui devrait bientôt voir le jour ! Avec tant de talent, on se demande comment une telle compagnie ne pourrait pas voir l'avenir.

LES DERNIERS NES DE CHEZ CAPCOM... ET LES PROCHAINS

Nous allons maintenant vous présenter les jeux récents de chez Capcom, ainsi que leurs adaptations sur micro lorsque nous en aurons pu les voir. Nous vous présentons aussi, en exclusivité quasi-mondiale dans ce journal, l'un des prochains jeux Capcom : The Strider !

BLACK TIGER



De loin le plus vieux des jeux que nous allons vous présenter maintenant, Black Tiger peut sembler surprise comparé aux autres. Pourtant, lors de sa sortie dans les salles d'arcade, Black Tiger fit rapidement fureur. Dans ce jeu, vous dirigez un héros médiéval qui va explorer de nombreux donjons. Ceux-ci sont bien sûr peuplés de monstres des plus étranges, et parfois même d'assez grosses bestioles. En



libérant des prisonniers ou en découvrant des trésors, vous accumulez de l'argent qui vous servira pour obtenir des effets spéciaux en entrant dans des boutiques. Cette idée se retrouvera dans Forgotten World. Le jeu possède des graphismes superbes, avec des monstres plutôt déconcertants ! Il est tout de même assez proche de Bionic Commando, par exemple dans le déplacement du héros ou encore dans la manière de frapper !

Pour ce qui est de l'adaptation, on ne peut pas vous en dire grand-chose. Au moment où elle était quasiment finie, les programmeurs de Go! ont tout remis en cause et décidé de recommencer. Ce jeu, qui devait être le prochain à sortir, a donc été retardé. Espérons que l'attente sera récompensée par un travail de qualité !





TIGER ROAD

Voici déjà un jeu plus proche des récents jeux Capcom. Tiger Road met en scène un personnage de type nippon, ce qui est rare chez les japonais! Vous devrez explorer tous les niveaux, et ils sont nombreux, pour ramasser tous les trésors qui s'y trouvent. Hélas, de nombreux monstres et ennemis tenteront de vous en empêcher. L'originalité vient déjà du fait que tous les tableaux sont foncièrement différents. Certains possèdent un scrolling horizontal, d'autres un scrolling vertical et enfin certains cumulent les deux. D'autre part, Tiger Road est le plus représentatif des jeux Capcom, car on y trouve toute la diversité des jeux de cette compagnie. Diversité des tableaux et des décors, mais aussi des monstres qui attaquent. Je ne parle pas des ennemis mais des monstres, les énormes sprites qui viennent de tous les côtés. C'est simple, à chaque tableau, on découvre de nouvelles choses. Graphiquement superbe, le jeu d'arcade n'avait qu'un défaut: être très dur! De plus, pour y avoir joué très longtemps, je peux vous dire que le nombre total de tableaux est élevé, et que le jeu possède donc une longue durée de vie.

Inutile de dire que les conversions ST et Amiga sont quasiment parfaites, et souffriront peu après ce numéro. Nous vous avons déjà présenté ce jeu en preview, mais nous vous en reparlons car la dernière version que nous aurons vue était incroyablement proche de l'arcade. Je vous laisse d'ailleurs composer les photos: vous verrez que rien ne manque!



TIGER ROAD



LED STORM

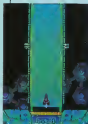
Ce jeu n'a pas connu un succès immense en France, peut-être en raison d'une distribution médiocre des produits Capcom en France dans les salles d'arcade. Cependant, c'est un excellent jeu, original, basé sur l'un des thèmes les plus usés du jeu vidéo, la course de voiture. Dans *LED Storm*, votre but est d'arriver le premier au bout d'un parcours infernal. Votre voiture a la capacité de se transformer en moto par moments, ce qui vous servira beaucoup. En effet, si certaines parties de la course s'effectuent en extérieur, dans des vallées ou dans des bois (où il faut éviter les nombreux obstacles naturels), cette dernière se situe parfois sur des autoroutes suspendues dans le vide ! Et là, ce n'est pas de la ngalade car toute sortie



de route est mortelle... et comme la route est souvent défilante ou interrompue, il est conseillé de bien prendre les tremplins ou de sauter au bon moment. D'autres voitures sont là, bien sûr, pour vous empêcher d'avancer rapidement, ainsi que divers obstacles. Vous pouvez par contre remonter les divers bonus qui traînent sur la route, ainsi que du fuel si vous ne voulez pas tomber en panne d'essence. Superbe en arcade, la conversion sur ST et Amiga peut sembler décevante au premier abord. Il n'y a plus de scrolling différentiel, et le scrolling en lui-même n'est pas des meilleurs. C'est vrai, mais l'intérêt du jeu demeure, et on se prend vite à jouer et rejouer à *Led Storm*, qui n'est pas trop difficile et bien progressif. En tout cas, les graphismes des voitures et des routes sont bien respectés!

LAST DUEL

Histoire de rentabiliser les routines, Capcom aurait peu après *Led Storm*, qui présente quelques points communs. L'intérêt de *Last Duel* est de proposer à deux joueurs de s'entraîner pour passer les niveaux. Le premier d'entre eux se déroule dans l'espace, alors que les tableaux se défilent verticalement. On y rencontre des tonnes d'Aliens plus ou moins bizarres, de très gros vaisseaux et même d'énormes monstres. Les joueurs disposent d'une force de frappe importante, et encore plus grande s'ils ramassent les diverses pastilles qui passent à l'écran. Passé ce premier niveau très classique, mais graphiquement éblouissant, le second niveau reprend le principe de *Led Storm*. L'un des joueurs est au sol, dans une voiture, et avance sur une route suspendue. Sur cette route, de nombreux obstacles et ennemis viendront barrer sa route. Heureusement, le second joueur, en l'air, peut aider le premier en tirant au sol ou en lui faisant tout ce qui amène les niveaux s'élevant ainsi, ce qui évite la lassitude. En plus, avec de magnifiques graphismes, le jeu a tout pour plaire.

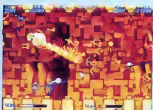
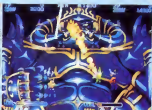


Les adaptations sur Amiga et ST sont très bonnes, puisque l'on retrouve tous les éléments du jeu, la qualité des graphismes, et de l'action comme on l'aime. Il est toujours possible de jouer à deux (ce qui est heureux puisque dans la conversion de *Side Arms* par Gal, ceci était impossible), et le jeu plait à beaucoup de personnes. Je vous laisse juger par vous-mêmes, à l'aide des photos.

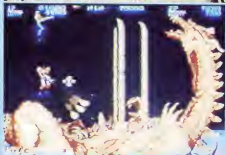


FORGOTTEN WORLDS

Voici LE jeu d'arcade du moment. A tous ceux qui aiment les jeux de tir avec des graphismes folles et des strems qui prennent plusieurs écrans, je déconseille pour leurs portatilités de découvrir ce jeu. C'est très coloré, avec des graphismes si fins qu'on dirait de la peinture! Dans des décors complètement fous, deux joueurs peuvent



affronter des extra-terrestres, mais aussi des divinités très étranges. Le jeu commence sur la surface d'une planète, où les deux joueurs tirent sur tous les extra-terrestres qui se présentent. Une fois touchés, ces derniers laissent derrière eux des pièces qui permettront, dans des boutiques, d'acheter de l'équipement. Ça rappelle bien sûr Black Tiger, si ce n'est que le marchand a été remplacé par une charmante jeune fille. Les armes que vous pouvez acheter ont des effets vraiment foudroyants, arrosant la plupart du temps l'écran de projectiles divers, ce qui ne laisse aucune chance à l'ennemi. Mais bientôt, on plonge de la délire d'une usine où les engrenages vous attaquent. Vous ressortez dans les décombres d'une ville, là où des vers jaillissent de l'eau pour vous dévorer.



Enfin, pour terminer le premier niveau, vous devez affronter un dragon qui tentera tout pour vous détruire, que ce soit en vous brûlant de son souffle, en vous empalant sur les pieux qui sortent de son corps, en vous griffant ou encore en vous donnant un coup de queue! Et ce n'est que le premier niveau. Les autres sont de plus en plus fous, et le second se termine par un combat contre une sorte de Dieu faisant quatre écrans de haut. C'est simple, au début, on a l'impression que c'est une gigantesque statue, et ce n'est que lorsque d'énormes bras tentent de vous attraper que vous comprenez qu'il n'en est rien.

Forgotten World est le jeu le plus fantastique du moment, et je vous conseille d'aller y jeter un coup d'œil. C'est l'un des rares jeux où l'on prend presque autant de plaisir à regarder

les autres jouer qu'à y jouer soi-même!

Les adaptations ST et Amiga n'en sont qu'à leurs débuts, mais les graphismes sont très chouettes, il sera possible d'y jouer à deux et nous aurons même droit à un scrolling différentiel... Il ne reste plus qu'à espérer que toutes les phases du jeu seront présentes, ce qui est déjà plus dur vu le nombre de niveaux et leur diversité.

		
BOOSTER	V-CANNON	MISSILE
GIVES ADDITIONAL FIRE POWER • 10000ZENNES	FIRE IN 2 DIRECTIONS • 3000ZENNES	SEEKS AND DESTROYS ENEMY • 5000ZENNES
		
BOUND SHOT	LASER	BURNER
BULLETS BOUNCE OFF THE WALL • 30000ZENNES	THE ULTIMATE PENETRATION WEAPON • 20000ZENNES	STRONG FLAME THROWER • 20000ZENNES

	
NAPALM BOMB	MULTI DIRECTION LASER
BURNS UP THE GROUND • 30000ZENNES	FIRES IN ALL DIRECTIONS SIMULTANEOUSLY • 5000ZENNES
	
WIDE SHOT	BALKAN CANNON
WIDE LASER • 50000ZENNES	THE MOST DESTRUCTIVE WEAPON • 50000ZENNES

GHOST AND GHOUL'S

A l'heure où j'écris ce dossier, ce jeu n'est pas encore terminé, et les gens de chez Capcom ne prêtent pas le dévotion maintenant. Il est vrai qu'il constitue la suite de Ghost and Goblin's et que, vu le succès du premier, nombreux sont les joueurs qui doivent attendre cette suite. Que dire, si ce n'est que le personnage est toujours le même, mais que par contre, il y a d'énormes monstres à la manière de Forgotten Worlds. Côté graphismes, ça n'a pas l'air mal non plus, et on parle même, pour la réalisation, d'un jeu en odorama? Attendez encore quelques semaines, et nous découvrirons ensemble ce que donne ce jeu dont tout le monde attend beaucoup. Pour ce qui est des adaptations, elles sont prévues mais bien sûr, pas encore commencées.

THE STRIDER

Et voilà le jeu le plus fou, le plus beau, qu'il m'ait été donné de voir! Appel au lecteur: ne vous précipitez pas dehors, en vue



d'aller jouer à The Strider après avoir lu cet article et vu les photos, car ce jeu n'est pas disponible. Il n'est en effet pas fini, et donc pas encore sorti. C'est une sorte d'exclusivité que nous avons réussi à obtenir, et nous sommes donc très fiers de vous présenter ce fabuleux jeu, qui devrait être LE jeu d'arcade de 1989!

Dans ce jeu, vous dirigez un héros tout droit sorti des dessins animés japonais. Vous possédez une épée qui dégage un très fort champ de force, mais c'est surtout grâce à votre habileté que vous allez vous en tirer. Le jeu commence sur les toits d'une ville futuriste orientale. De nombreux robots et gardes vont tenter de vous tuer. Heureusement pour vous, en plus de votre épée, vous possédez un sens de l'équilibre très perfectionné et vous êtes capable de vous accrocher un peu partout! Après avoir traversé de nombreux bâtiments, vous arrivez finalement sous un dôme où vous devez combattre un gardien très puissant! Vous arrivez enfin auprès d'une assemblée devant laquelle vous allez affronter un ver des plus terrifiants. Originalité par rapport aux autres jeux d'arcade: ici, il est possible de marcher sur le ver, de s'accrocher sous lui, etc... Tout est possible! Fin du premier niveau! Ce n'est rien par rapport à ce qui se prépare. Vous entrez dans un couloir où, immédiatement, un gorille de métal vous attaque. Une fois vaincu, la salle des machines vous attend. Vous devez sauter de wagons en wagons, sauter sur des pièces qui basculent, etc... Vous sortez enfin dehors, et dévaliez des pentes enneigées: c'est graphiquement magnifique. En bas, vous commencez à escalader des échafaudages. L'éclair gronde et par moments, seul reste éclairé le fond de l'écran, ce qui donne lieu à de superbes ombres chinoises. En haut, vous découvrez un hélicoptère. Montez à bord et vous voilà parti vers un énorme hélicoptère, faisant de très nombreux écrans! Fin du second niveau!

Le troisième niveau se déroule dans la jungle. Vous marchez sur les branches de gigantesques arbres, alors que les branches cliquent au fur et à mesure que vous avancez. Vous sautez de lianes en lianes, affrontez deux sauvages, pour finalement tomber sur un troupeau d'animaux préhistoriques... Fin du troisième niveau. C'est hélas tout ce que nous avons vu du jeu, et c'est tant mieux car je préfère garder de la place pour vous présenter un maximum de photos!





**PRATSITI, TIOBENT
1635 N4EG!**

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

BIENTOT GEN 4 numéro 10

AVEC

Des tonnes de tests: Barbarian 2, F.O.F.T., Blastéroïds, Dragon's Lair, Space Harrier 2...

Grand concours Capcom! Gagnez de nombreux lots en jouant avec Led Storm et Last Duel!

De nouveaux trucs et astuces pour des jeux ST et Amiga, mais aussi Sega et Nintendo.

Comparatif de tous les utilitaires permettant de faire des jeux: Stac, Jade, Stos, Shoot'Em'Up Construction Kit et TaleSpin.

Rubrique Amiga et rubrique ST.

Grand concours en GFA sur ST et Amiga: la guerre des robots. Chaque mois, une véritable bataille de programmeurs, quelque soit votre niveau.

L'explorateur Branque: solution complète d'Explora!

Des préviews, toujours et encore des tonnes de préviews.

**GEN 4
NUMERO 10
en vente dès le
15 mars!**

LE GUIDE DE DUNGEON MASTER

Quelques mois après la sortie de ce fabuleux jeu sur ST et alors que la version Amiga est maintenant disponible, voici un guide complet de Dungeon Master. Un guide, et pas une solution. Vous y trouverez certes une solution assez complète de ce jeu, mais si vous le désirez, vous pourrez n'utiliser que les plans, aides ou astuces que nous vous proposons. Si vous avez fini ce jeu, examinez tout de même attentivement ce guide, car vous y découvrirez certainement des choses sur des objets dont vous ignoriez l'intérêt... Si vous ne l'avez pas encore fini, dépêchez-vous, car la suite arrive!

Niveau 1

Il s'agit du Hall des Champions, où vous ne trouverez ni monstres ni pièges... En fait, c'est à cet étage que vous allez constituer votre équipe. Si ceci se fait facilement, il convient de le faire avec beaucoup d'attention, car les personnages que vous choisirez resteront avec vous longtemps. Vous

devez prendre au moins deux lanceurs de sorts, et si possible trois! Il y a cependant une potion magique qui permet de faire d'un personnage normal un lanceur de sorts. Il est préférable de prendre des personnages moyens, un peu bons partout, plutôt que des personnages particulièrement doués dans une seule compétence.

Niveau 2

- 1) Marchez sur la plaque 1A, et évitez de marcher sur la plaque 1B qui refermerait la porte.
- 2) Marchez sur les plaques 4, 7, 8, 5, 6, 5, 6, dans cet ordre, pour ressortir de l'autre côté de la safe.
- 3) Déposez un objet sur la plaque 3A pour fermer la trappe 3B.
- 4) Pressez l'interrupteur et faites le tour de la plaque pour peser la porte.
- 5) Basculez les deux leviers (5A et 5B) pour ouvrir la porte en 5C. Attention, des

momies vous attendent derrière la porte.

6) Utilisez la barrière à votre avantage. Vous pouvez vous mettre devant pour attaquer les momies qui se tiennent de l'autre côté, et reculer d'un pas quand votre santé n'est plus au maximum, car les momies ne la franchiront jamais. Cette "ruse" marche pour toutes les barrières que l'on croise dans le jeu.

7) Placez n'importe quel objet dans le champ de téléportation pour passer au travers et prendre la clé.

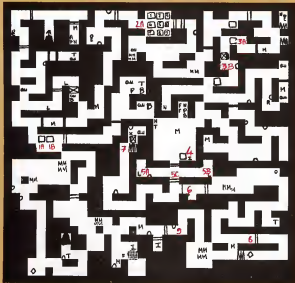
8) Détruisez la porte (Chop) pour passer au travers. Ceci vous permettra de faire le tour et de prendre le coffre qui, de l'autre côté, est protégé par un champ de téléportation impassable.

9) Déposez une pièce dans la fontaine pour ouvrir la porte.

Remarques: regardez bien le sol car les clés grises se confondent avec, et il n'est pas toujours simple de les remarquer.

Monstres: momies, screamers

Niveau 2



1) Ne manquez pas l'interrupteur qui se trouve ici. Il ouvre le passage contenant le compas. Pour le prendre, il faut passer le champ de téléportation lorsque celui-ci est éteint.

2) Appuyez sur l'interrupteur de la cellule où se trouve le coffre pour le téléporter dans une autre cellule, et recommencez jusqu'à ce que le coffre soit en-dehors d'une cellule. Faites attention aux monstres de pierre pendant que vous faites ceci, car s'ils arrivent, vous serez coincés dans le couloir.

3) Utilisez le miroir pour ouvrir la porte secrète, juste après l'oeil.

4) Lancez un sort ZO pour ouvrir la porte. Jetez ensuite un objet au-dessus du puits, vers la porte. Il tombera sur la plaque derrière la porte et fermera le puits, ce qui vous permettra de passer. Si vous tombez dans le puits, vous atterrirez en 9A, au niveau 41.

9) Poussez l'interrupteur

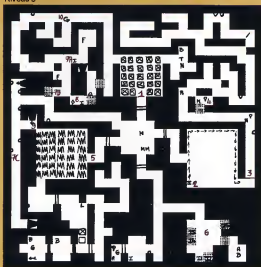
14) La pomme est empoisonnée, et ne sert donc qu'à être déposée sur une plaque. Ne la mangez pas!

Monstres: Screamers, Vers
Roses, Fantômes et
Guêpes

Niveau 4



Niveau 5



Niveau 5

- 1) Chaque case est une plaque et une trappe. Chaque plaque ouvre ou ferme une ou plusieurs trappes. Il est possible de ressortir par le fond, à droite ou à gauche. Si vous n'arrivez pas à sortir par la gauche, ne vous en faites pas: un escalier au niveau 6 (voir niveau 6.1) permet d'aller dans ce secteur. Du côté droit, il n'y a rien de bien intéressant.
- 2) Basculez l'interrupteur et suivez le chemin tracé sur la carte.
- 3) Utilisez cette barrière pour tuer les dragons.
- 4) Ce mur s'ouvre grâce à un interrupteur secret. Vous y trouverez un dragon et un collier.
- 5) Faites exactement ce que l'on vous dit après vous être placé devant le premier téléporteur. Allez devant, à droite, en arrière, en avant, à gauche, à droite et en arrière.
- 6) Pressez d'abord l'interrupteur 1, puis le 2, le 1, le 3, le 4, le 3 et le 5.
- 7) Pressez l'interrupteur en 7A pour ouvrir le mur en 7B. A chaque fois que vous faites ceci, un monstre vert apparaît en 7C.
- 8) Un dragon vous attend ici.
- 9) Voici un chemin pour aller au niveau 4 (voir niveau 4.8).
- 10) Attention, ici, vous serez tourné de 180 degrés.

Monstres: Monstres Verts, Dragons.

Niveau 6

- 1) Entrez dans la pièce aux énigmes.
- 2) Les solutions des énigmes sont Bow, Blue Gem, Gold Coin et Mirror Of Dawn. Il faut donc poser ces objets aux bons endroits pour que la porte s'ouvre, mais aussi une alcôve secrète où vous trouvez une clé.
- 3) Insérez une pièce d'or dans la fente du mur.
- 4) Pressez les boutons dans le bon ordre pour ouvrir le mur.

5) Allumez le téléporteur et placez (ne lancez pas!) un objet dedans. L'objet est téléporté dans l'alcôve où il tombe sur la plaque qui ouvre la porte.

6) Faites-vous suivre par les squelettes et suivez le chemin de 6B à 6A. Lorsqu'ils marcheront sur la plaque 6A, le mur 6C s'ouvrira. Soyez rapide pour le passer pendant qu'il est ouvert.

7) L'anneau sur le mur est vraiment un interrupteur!

8) Prenez la vorpal sword, qui est utile pour tuer tous les êtres non-matériels, y compris les fantômes.

9) Passez dans le téléporteur lorsqu'il est éteint et pressez l'interrupteur avant d'être téléporté en arrière. Recommencez pour passer. Il faut beaucoup de coordination pour réussir ici, et vous devrez vous alléger en laissant quelques instants vos objets lourds!

10) Mettez-vous en 10A et prenez votre personnage le plus fort pour lancer un

objet dans le couloir. Il devrait atterrir en 10B ce qui ouvre la porte 10C. Vous pouvez aussi prendre un personnage très faible et lui faire lancer un parchemin au travers de la porte 10C!

11) Il n'y a qu'une boîte magique ici, mais trois guêpes à combattre. Cela vaut-il la peine?

12) Dès que vous y entrez, trois Eyeballs vous attaquent par derrière.

13) A chaque fois que vous ouvrez la porte 13A, quatre squelettes apparaissent en 13B et descendent le couloir vers vous. Il y a aussi des squelettes dans la pièce. La ruse consiste à préparer des fireballs et à vous assurer que votre santé est au maximum. Ouvrez la porte, entrez dans la pièce et fermez rapidement la porte en pressant le bouton qui est sur le mur du fond.

Occupez-vous alors des monstres de la pièce, prenez la vorpal, regagnez vos points de vie, ouvrez la porte et occupez-vous des squelettes.

14) Attention, lorsque vous marchez sur la plaque, plusieurs guêpes apparaissent dans la pièce. Une fois dedans, deux squelettes vous attaquent dans le dos.

15) Les téléporteurs 15A et 15B correspondent.

16) Cette pièce n'est pas très utile. Si vous tombez dans la trappe, vous vous retrouvez au niveau 7, en 3.

Monstres: Eyeballs, Guêpes et Squelettes.

Niveau 7

1) Avant d'essayer de tuer ces deux géants de pierre, augmentez la force des deux plus forts personnages avec des potions d'Extra Force.

2) La clé E (2A) permet de descendre au fin fond du donjon grâce aux escaliers partant de 2C, escaliers auxquels on accède par la porte 2B.

3) Vous vous retrouvez ici si vous êtes tombé dans le puits du niveau 6 (voir 6.16).

4) Vous n'avez qu'une clé turquoise et il y a quatre portes. Voici ce que l'on trouve derrière chaque porte:

4A: le Sceptre de lyte (healing/parry/light) et deux colliers.

4B: de la nourriture et des boîtes de vitesses.

4C: une couronne et une boîte magique.

4D: The Inquisitor, une épée qui crache du feu!

5) Lisez attentivement les parchemins. Vous aurez besoin d'interpréter ce qui y est écrit pour accomplir votre quête. La quatrième clé Ra se trouve ici.

6) Pressez le bouton 6A pour ouvrir le mur 6B. Ceci permet d'accéder au bouton 7A.

7) Pressez le bouton 7A pour ouvrir le mur 7B, ce qui permet d'obtenir la clé E.

8) Cette porte s'ouvre avec la Ruby Key.

9) Les portes 9A, 9B et 9C s'ouvrent avec une Master Key (voir niveau 12.11). Dans la chambre se trouve le Firestaff (9D).

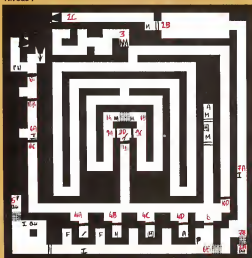
10) Les portes 10A à 10D sont les portes qui s'ouvrent avec les quatre clés Ra.

Monstres: Géants de Pierre.

Niveau 6



Niveau 7



Niveau 8

1) Préparez de nombreux sorts contre les âtres non matériels. Laissez toujours la trappe fermée pour pouvoir rapidement remonter au niveau 7 en cas de problème. Si vous tombez dans cette trappe, trouvez une autre trappe au niveau en-dessous et tombez dans cette nouvelle trappe (voir niveau 9, 15). Là, vous trouverez un Yaw Staff (voir niveau 10, 11) et un prêtre la prenant pour l'utiliser contre les fantômes ou les puddle monsters. Le pouvoir de ce staff ne diminuant jamais, il est utile de l'avoir.

2) Le clé pour la porte 3 est dans ce coffre.

3) Sortie vers le niveau 9.

4) Pressez l'interrupteur pour arrêter les téléporteurs. Ceci arrête donc les boules de feu qui viennent des trous à côté du coffre 2, puisqu'elle ne sont plus déviées par les téléporteurs. Tant que vous ne faites pas ceci, elle suivent le chemin tracé sur la carte.

5) Une Skeleton Key qui permet d'ouvrir les murs 5A et 5B.

6) Placez-vous en 6A. Faites 26 pas vers 6B, arrêtez-vous, retournez-vous et attendez quelques secondes. La porte 6C devrait s'ouvrir. Si vous dépassez les 26 pas, un téléporteur invisible en 6B vous renvoie en 6A, sans que vous vous en rendiez compte.

7) Cet interrupteur agit lentement. Pressez-le une seule fois et attendez. Si vous le reprenez et passez ensuite le mur qui s'est ouvert (pour la première pression), vous le retrouverez peut-être fermé à votre retour, et vous serez coincé. Cette partie du donjon est atteinte par le niveau 9 seulement (voir 9.5).

8) Tombez dans cette trappe pour arriver au niveau 9 (voir 9.8).

9) Ne ratez pas les Skeleton Keys juste à côté de la grille.

Monstres: Squelettes, Fantômes, Voleurs!

Niveau 8



Niveau 9

- 1) Des rats naissent ici, une fois que vous êtes passé à travers le mur et que vous revenez.
- 2) Passez à travers le mur 2A et tournez immédiatement à gauche parce qu'il y aura un rat sur votre droite. Courez jusqu'à la porte 2B et utilisez-la pour tuer l'animal.
- 3) Attention à la plaque tournante qui vous retourne sans que vous vous en rendiez compte. Le mieux est de marcher à reculons après avoir lancé un sort de Traces Magiques. Lorsque vous ne voyez plus vos pas, avancez au lieu de reculer!
- 4) Fuyez jusqu'en 4B pour tuer les rats de 4A.
- 5) Escaliers qui montent au niveau 8 (voir 8.8).
- 6) Ne tirez pas le levier sans quoi le coffre de l'autre côté de la porte tomberait au niveau 10 (voir 10.10).
- 7) Empruntez les escaliers 7 pour retrouver le coffre, si jamais vous avez tiré le levier 6 par mégarde (voir 10.10).
- 8) Vous atterrissez ici lorsque vous tombez par la trappe du niveau 8 (voir 8.8).
- 9) Placez un diamant ici pour ouvrir un passage.
- 10) Sauvegardez avant de passer ici. Chaque dalle déclenche une salve de fireballs vers vous. Assurez-vous d'avoir une santé maximale, faites quelques sorts de Fire Shield puis avancez une ou deux fois et faites un pas sur un côté. Refaites le plein d'énergie et recommencez pour traverser finalement cette pièce! Si vous êtes rusé, vous pouvez même utiliser cette dernière pour tuer les rats qui traînent dans la région.
- 11) Lorsque vous quittez 11A n'oubliez pas de fermer la porte 11B parce que des rats naissent dans cette pièce! Ceci dit, la pièce permet, avec cette infinité de rats, d'avoir une bonne réserve

de nourriture pour le reste de la partie, puisque vous pouvez venir avec l'escalier de la Skeleton Key (11C) ce qui est également une bonne route pour remplir les gourdes (voir pièce 13).

12) Une Glowing Stone permet d'ouvrir le passage.

13) La seconde clé Ra et une source d'eau!

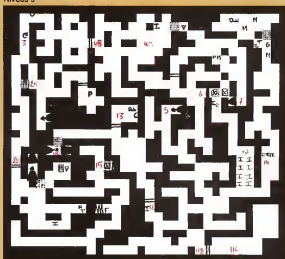
14) La corde peut être utilisée pour descendre au fond des trappes sans dommage!

15) Vous arrivez ici lorsque vous tombez dans la trappe 1 au niveau 8. Tombez dans l'autre trappe pour trouver le Yew Staff (voir niveau 10.11).

Monstres: Rats, Petits Sorciers.

P	Parchemin	T	Torche
A	Arme: épée, hache	L	Levier
B	Armure, bouclier	I	Interrupteur
V	Épée vorpale	F	Flasque, potion
N	Nourriture		

Niveau 9



/	Baton, baguette	X	Throwing star
[M]	Boîte magique	G	Gemme
K	Corne	R	Rocher
▽	Anneau	O	Pièce
▽	Collier	→	Flèche
◇	Coffre	□	Bassin d'eau

Niveau 10

- 1) Évitez les téléporteurs invisibles. Chaque fois que vous passez à travers l'un d'eux, vous êtes ramené en 1A et un Eyeball apparaît en 1B.
- 2) Ici vous avez le choix: soit vous ouvrez la porte 2A, tuez le monstre 2D et ouvrez la porte 2E avec la clé que portait le monstre, soit vous ouvrez la porte 2B, tuez le monstre 2C qui porte une autre clé qui ouvre la porte 2E.
- 3) Sautez d'abord en 3B pour trouver la bombe, et ensuite en 3C pour continuer. Si vous entrez dans le téléporteur, il vous ramène en 1A. Tournez-vous dans la direction où vous désirez sauter!
- 4) Ne pressez pas le bouton rouge 4A qui fait disparaître les barrières 4B et 4C qui gardent des monstres.

- 5, 6, 7) Fuyez jusqu'à ces portes pour combattre les scorpions. Attention à ne pas vous faire prendre en sandwich!
- 8) Les téléporteurs 8A et 8B correspondent. Le 8A contient aussi la loupe qui permet d'obtenir, au niveau 11, la Ruby Key.
- 9) Ne perdez pas votre Skeleton Key ici, elle servira plus tard, et il n'y en a qu'une!
- 10) Prenez le coffre ici si vous avez malencontreusement tiré le levier au niveau 9 (voir 9.8 et 9.9).
- 11) Le Yew Staff est ici. Vous tombez ici si vous prenez la trappe 15 au niveau 9 (voir aussi 8.1).

Monstres: Scorpions, Eyeballs.



niveau du jeu. Ceci permet également de se monter de quelques niveaux en Ninja. 4B est un chemin plein de Puddle Monsters, et 4C est à éviter absolument, car parsemé de Guêpes.

5) Lorsqu'on marche en 5A, des monstres bleus apparaissent en 5B.

6) C'est l'endroit où apparaissent les Puddle Monsters. Tuez-les avec des vorpales ou utilisez une Horn Of Fear pour les faire fuir.

7) Ici, c'est plein de pièces!

8) Utilisez la loupe en 8B pour avoir accès à la Ruby Key en 8A.

9) On y trouve une autre clé permettant d'ouvrir les portes 4A à 4C.

10) Un bouton magique fait apparaître un autre bouton qui, lui, vous permet de trouver la clé derrière le mur.

11) Passez au travers des trois murs invisibles pour trouver les bottes de vitesse.

Monstres: Puddle Monsters, Monstres Bleus, Guêpes, Chevaliers en armure.

Niveau 11

1) Une pièce tordue. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre dans chaque coin et en revenant en arrière par le même chemin, vous verrez les quatre images de la pièce. Vous trouverez une masse, deux clés ainsi qu'une porte et un coffre. L'une des clés ouvre la porte qui donne accès au reste du donjon.

2) Détruisez (Chop) cette porte qui se ferme automatiquement lorsque vous prenez l'épée en 3. Ainsi, vous n'aurez pas à perdre du temps pour la passer, si vous êtes pressé de sortir (voir 3).

3) Soyez sûr que votre santé est au maximum et que vous avez utilisé quelques Protect Spells. Lorsque vous prenez l'épée, les murs tirent plein de fléchettes empoisonnées. Sortez au plus vite de la pièce! Vous pouvez ensuite revenir pour ramasser les fléchettes.

4) Le chemin le plus simple est le 4A. Ces pièces sont pleines de monstres bleus, assez faciles à tuer à ce

Niveau 11



Niveau 12

1) La plaque 1A bascule les trappes invisibles en 1B. Si vous y tombez, vous arrivez au niveau 13 en 4.

2) Le bouton 2A ouvre 2B. Dedans, il y a un chevalier et une clé qui ouvre la porte 3A.

3) En 3B il y a un chevalier qui possède une clé qui ouvre la porte 3C. Derrière cette porte, en 3D, se trouve la troisième clé Ra.

4) Pressez le bouton 4A pour ouvrir 4B, de l'autre côté de ce niveau. Ceci vous permettra d'obtenir une Skeleton Key, une bombe et une Black Armor.

5,6) Utilisez ces barrières pour tuer les monstres.

7) Ne pressez pas ce bouton qui permet à des araignées de venir de l'autre côté en évitant la barrière 5.

8) Marchez en 8A pour ouvrir 8B. Attention au chevalier qui s'y trouve.

9) Pressez le bouton 10A pour coincer les araignées en fermant le mur 10B.

11) La Master Key (voir niveau 7,9).

12) Si vous tombez dans les trappes mouvantes en 12A, vous serez dans la pièce 3 au niveau 13. Vous pouvez alors revenir pour prendre la Master Key en utilisant l'escalier 12B.

13) Pressez le bouton 13A pour ouvrir le mur 13B.

Niveau 12



Monstres: Araignées, Chevaliers en armure, Fantômes.

□	Dark Lord	■	Mur secret
MA	Araignées	■	Mur
M	Monstres	—	Barrière
J	Bottes	—	Barrière mouvante
♥	Auail	○	Escalier descendant

C	Compas
—	Barrière

○	Claf
■	Escalier
⊗	Trappe

Niveau 13



Niveau 13

1) Utilisez une Vorpall Sword ou de nombreux sorts contre les êtres non matériels sur les monstres de flammes.

2) Il y a un lance-flammes ici. C'est également un bon endroit pour retenir et tuer les gardiens. Attention cependant, car il y en a un ici dès le début.

3) C'est l'endroit où vous arrivez lorsque vous tombez des trappes mouvantes du niveau 12 (voir 12, 12A).

4) Vous arrivez ici lorsque vous tombez dans une trappe invisible au niveau 12 (voir 12, 1B).

5) Lorsque vous prenez la gemme et que vous le mettez sur le Firestaff, ces deux endroits (5A et 5B) sont bloqués, ce qui empêche de retourner aux niveaux supérieurs. Le seul

escalier disponible est celui en 5C qui connecte les niveaux 13 et 14. Si vous désirez explorer à fond tous les niveaux, vous devez donc sauver ici car après il sera trop tard!

6) Si vous n'utilisez pas la pièce 2, utilisez les barrières 6A et 6B pour tuer les gardiens.

Remarque: vous pouvez vaincre le Dark Lord en créant des fluxcages sur ses quatre côtés. Ce n'est pas la peine de créer des fluxcages là où il se trouve parce qu'il peut s'en sortir. Ce qu'il ne peut pas faire c'est entrer dans des fluxcages.

Monstres: Gardiens, Monstres de flammes et le Dark Lord of Chaos!

Niveau 14



Niveau 14

1) Cette clé se trouve sous une pile de cendres. Elle ouvre la porte 1B qui permet d'accéder à la pièce de la gemme et à l'autel de la vie, par la porte 3.

2) Utilisez cet anneau pour stopper le dragon pendant que vous le frappez. Prenez quelques potions de Force avant de combattre ce dernier.

3) Insérez une pièce pour ouvrir cette porte.

4) Cet interrupteur au sol ferme la porte 3. Gardez donc quelques pièces pour revenir rapidement à l'autel.

5) C'est le meilleur endroit pour tuer le dragon. Descendez les escaliers en 5 (en 5C du niveau 13). Si vous faites face au dragon, remontez rapidement. S'il est tourné autrement, stoppez-le (avec les cubes ou l'anneau trouvés en 2) et frappez-le. Quand il se tourne vers vous, remontez vite! Vous devez détruire le dragon avant de tenter de tuer le Dark Lord au niveau supérieur.

6) N'utilisez pas la clé E jusqu'à ce que vous ayez eu le dragon, sans quoi il vous suivrait dans le couloir, ce qui serait problématique!

7) Utilisez le sort Rock et utilisez la pierre brillante obtenue sur la gemme.

Maintenant, utilisez le Firestaff sur la gemme. La gemme apparaîtra maintenant sur le Firestaff qui est prêt à être utilisé contre le Dark Lord. Attention, ceci ferme toutes les issues du niveau 13.

Monstres: LE Dragon!

LES ARMURES

Voici les armures, par ordre des meilleures au moins bonnes configurations.

1) Shield of Lyte, Helm of Lyte, Plate of Lyte, Poley of Lyte, Greaves of Lyte.

2) Shield of Darc, Helm of Darc, Plate of Darc, Poley of Darc, Greaves of Darc.

3) Large Shield, Basenett, Mithral Aketon, Mithral Mail, Leg Plate.

4) Large Shield, Basenett, Flamebain, Leg Mail, Leg Plate.

Ne portez pas les armures des Chevaliers en armures, car elles sont maudites!

LA MAGIE ET LES SORTS

La magie est quelque chose de très important dans Dungeon Master, et si vous désirez survivre, il vous faudra la maîtriser totalement.

Plus bas, vous trouverez tout d'abord la liste des syllabes magiques, ainsi que leur prononciation. C'est en associant ces syllabes que l'on peut faire des sorts. Ensuite, vous trouverez la liste des formules pour obtenir des potions et des sorts. Souvenez-vous que de nombreux sorts ne sont accessibles que lorsque vous atteignez les hauts niveaux de Prêtre ou de Sorcier. Cependant, n'oubliez jamais que c'est en forgeant que l'on devient forgeron.

POWER

<<	□	=	◇	⌒	△
LO	UM	ON	EE	PAL	MON

ELEMENTAL INFLUENCE

田	≈	∴	∕	0	8
YA	VI	OH	FUL	DES	ZO

FORM

⊗	∩	∩	ε	∩	∩
VEN	EW	KATH	IR	BRO	GOR

CLASS / ALIGNMENT

✕	∩	∩	+	*	8
KU	ROS	DAIN	NETA	RA	SAR

Potions

Vi	Potion de soin
Ya	Potion de stamina
Vi Bro	Potion de soin du poison
Ya Bro	Potion de bouclier magique
Des Ven	Potion de poison
Ya Bro Dain	Potion de sagesse
Ya Bro Neta	Potion de vitalité
Oh Bro Ros	Potion de dextérité
Ful Bro Ku	Potion de force
Ze Bro Ra	Potion de mana

Sorts

Ful	Torche magique
Ya Ir	Bouclier magique
Ze	Ouverture des portes
Des Ven	Sort de poison
Des Ew	Sort anti-fantômes
Oh Ven	Nuage de poison
Ya Bro	Bouclier enchanté
Ya Bro Ros	Traces magiques
Oh Kath Ra	Eclair
Ful Ir	Boule de feu
Ful Bro Neta	Bouclier anti-feu
Oh Ew Ra	Vision magique
Oh Ew Sar	Invisibilité
Oh Ir Ra	Créer la lumière
Des Ir Sar	Créer l'obscurité
Ze Kath Ra	Créer le plasma pour libérer la gemme

NIVEAU DES PERSONNAGES

Neophyte, Novice, Apprenice, Journeyman, Craftsman, Artisan, Adept, Expert et Master.

LES OBJETS UTILES

Nourriture, Eau, Clés, Potions, Flasques vides, Pièces, Anneaux, Ful Bombes, Ven Bombs, Mirror of Dawn, Magnifying glass, Rabbit's foot, Coffres, Gemmes, Corde, Boites magiques et les Colliers.

LES PERSONNAGES DU NIVEAU 1

Nom	Compétences	Santé	Stam	Mana	Force	Dext	Sag	Vita	A/M	A/F	Objets
Alex	App.Ninja/Nov.Wizard	60	57	13	44	55	45	40	56	40	Fronde
Azizi	Nov.Fighter/App.Ninje	61	77	7	47	48	42	45	80	35	High Shield/2 degrees
Boris	Nov.Ninja/App.Wizard	35	65	28	35	45	55	40	45	40	Rabbit's Foot
Chemi	Nov.Fighter/App.Wizard	47	67	20	37	47	37	47	37	47	Moonstone
Darous	App.Fighter/Neo.Wizard	100	65	8	50	30	35	45	30	45	
Elje	Nov.Fighter/App.Priest	60	58	22	42	40	42	36	53	40	Magic Box
Gendo	App.Ninja/Nov.Wizard	39	63	26	39	45	47	33	48	43	2 Poison Darts
Gothmog	Jny.Wizard	60	55	18	40	43	48	34	80	59	Clock of Night
Helk	Jny.Fighter	90	75	0	55	43	30	46	38	48	Casque Club en bois
Hawk	Nov.Fighter/App.Priest	70	85	10	45	35	38	55	35	35	2 Flèches
Hiane	App.Fighter/Nov.Ninje	80	61	5	58	48	35	35	43	55	
Iaido	App.Fighter/Nov.Priest	48	65	11	43	55	40	35	45	50	Epie Samouraï
Leif	App.Fighter/Nov.Priest	75	70	7	46	40	39	50	45	45	
Leyle	Jny.Ninja	48	60	3	40	53	45	47	45	35	Cards
Linlee	App.Fighter/Nov.Wizard	65	50	12	45	45	47	35	50	35	Arce
Mophus	Jny.Priest	55	55	19	42	35	40	48	40	48	3 Food
Nabi	App.Priest/Nov.Wizard	55	65	15	41	36	45	45	55	55	Staff
Senje	Jny.Fighter	65	70	2	54	45	39	49	40	40	Epee/Choker
Stamus	Jny.Fighter	75	80	0	52	43	35	50	35	55	Hache
Syre	Nov.Priest/App.Wizard	53	72	15	38	35	43	45	42	40	Pomme
Tiggy	Nov.Ninja/App.Wizard	25	45	36	30	45	50	35	59	40	Wand
Wutae	Nov.Ninja/App.Priest	45	47	20	38	35	53	45	47	40	3 Throwing Stars
Wuof	App.Ninja/Nov.Priest	40	50	30	33	57	45	40	35	40	Empty Flesh
Zed	Nov.Fight/Ninja/Priest/Wizard	30	30	10	40	40	40	50	40	40	Barbe

REPONSES AUX ENIGMES POSEES

Test your strength: pour ouvrir la barrière, vous devez lancer quelque chose dans le téléporteur pour qu'il tombe sur la plaque au bout du couloir.

This fountain take one wish: déposez simplement une pièce dans la fontaine et la porte s'ouvrira.

Objets nécessaires pour répondre aux questions dans la riddle room: Coin, Bow, Mirror et Blue Gem. Trois objets ouvrent la porte, le quatrième donne une clé supplémentaire.

Time is of the essence: déposez tous vos objets lourds, pressez le bouton et faites rapidement quatre pas sur la gauche et un devant!

Don't let a closed door stop you: prenez une hache et détruisez le porte.

None shall pass: détruisez la porte.

Cast thy influence, cast thy might: ouvrez la porte avec la magie puis lancez un objet qui tombera sur la plaque au bout du tunnel.

When is rock not rock: c'est une illusion. Tournez vous vers la gauche et avancez!

This wall says nothing: c'est la vérité, ou presque.

This is my prisoner, let him suffer: tuez la momie, mais faites attention aux monstres qui arriveront alors!

Short cut: utilisez une Gold Key dans la serrure pour actionner un système de téléportation à ce niveau.

Essayez ce système pour détruire les monstres comme les vers: allez les vers un téléporteur, entrez-y, attendez quelques secondes, et re-téléportez vous à nouveau. Avec de la chance, vous arriverez sur le monstre! Sans quoi, recommencez.

Lighter than a feather: utilisez la Corbamiite qui ne pèse rien dans l'alcove.

Beware my twisted humour, the deceiver, the snake: tournez à gauche en premier, puis passez le labyrinthe jusqu'à ce que vous atteignez les portes de l'autre côté.

LES MONSTRES

Voici une liste des monstres que vous croiserez dans le donjon, ainsi que la meilleure manière de vous en débarrasser.

Momies: les momies sont les premiers monstres que vous rencontrez, et sont donc assez faciles à tuer. La meilleure méthode consiste à leur jeter des objets, mais un bon coup avec un Falchion ou un Club marche aussi très bien!

Screamers: ces espèces de champignons vivants sont, comme les momies, assez simples à tuer. Souvenez-vous que leurs restes sont comestibles. Les Screamers sont les monstres parfaits pour s'exercer en Ninja!

Ogres Bleus: ces monstres bleus qui utilisent des Clubs, bien que faciles à tuer, peuvent causer beaucoup de dommages aux personnages. Une nouvelle fois, vos aptitudes de Ninja pourront être exercées. Les Boules de feu sont aussi très efficaces contre eux. Assurez-vous d'avoir toujours une route pour fuir, si le combat tournait mal.

Monstres de pierre: ces créatures sont assez mortelles, surtout qu'elles ont la fâcheuse tendance de cracher du poison sur les héros. Voici les meilleures manières de les tuer:

1. Frapper constamment sur eux en reculant dès qu'ils vont attaquer affaiblit bien ces monstres.
2. Faire tomber les monstres dans une trappe en ouvrant une lorsqu'ils sont dessus leur cause des dégâts importants. Cependant, faites attention à ce qu'ils ne réapparaissent pas sur vous!
3. Piéger les monstres sous une porte est très efficace.
4. Les Boules de feu ont des effets importants sur eux.

Vers Roses: peut-être les monstres les plus dangereux du donjon. Si le mieux est encore de les coincer sous une porte, la magie et la force sont également efficaces. Gardez toujours des fioles anti-poison à portée de main.

Squelettes: comme les Ogres bleus, ces créatures sont assez faciles à éliminer, mais causent de gros dégâts à votre équipe. Les Boules de feu ont des effets incroyables sur eux.

Rats géants: ils sont dangereux! Les portes, boules de feu et les coups en viendront à bout. Leurs restes sont comestibles.

Eyeballs: ces monstres en forme d'œil utilisent la magie. Non seulement ils lancent des boules de feu et des nuages de poison, mais en plus ils sont capables d'ouvrir les portes. Les Boules de feu sont très utiles, mais les attaques physiques peuvent aussi porter, lorsque le monstre ferme son œil.

Serpents volants: ces serpents vénéreux attendent dans certains couloirs. Attention, ils sont très rapides, et seules les boules de feu sont bien efficaces contre eux. Il vaut mieux avoir des fioles d'anti-poison à portée de la main, au cas où un personnage serait mordu.

Monstres verts à tentacules: ces monstres particulièrement lents crachent du poison vers le groupe. Le meilleur moyen de les tuer est encore de frapper vite et bien!

Guêpes géantes: très rapides, ces créatures sont faciles à tuer avec quelques coups ou une ou deux Boules de feu. Gardez des fioles d'anti-poison avec vous avant de les attaquer.

Voleurs: ces petites créatures ne vous font aucun mal, mais volent un de vos objets! Un coup bien porté ou une Boule de feu en viennent à bout très facilement. Les voleurs prennent aux personnages ce qu'ils ont dans la main gauche.

Petits Dinosaures: on les trouve dans les niveaux profonds du donjon. Attention à leurs queues qui font de sacrés dommages. Seuls les coups en viendront à bout.

Petits Sorciers: ces petits êtres sont très doués en magie, et l'utiliseront un maximum pour vous tuer.

La meilleure défense est de combattre au corps à corps, mais attention car ils disparaissent parfois pour fuir!

Scorpions géants: les boules de feu sont très efficaces lorsque vous affrontez ces créatures au poison très dangereux. Si vous devez combattre, frappez et reculez rapidement, et utilisez les barrières pour les affaiblir.

Fantômes: si vous la lancez au bon moment, une boule de feu peut faire quelques dégâts sur ces êtres. Le meilleur moyen reste quand même de les combattre à l'aide d'une Vorpale. Le sort Des Ew et le Dispell Magic marchent aussi bien.

Araignées géantes: les boules de feu et le combat rapproché marchent aussi bien, mais la meilleure arme reste la Morning Star qui prend tous ses effets sur ces monstres. Les Eclairs sont aussi ravageurs pour les araignées.

Chevaliers en armures: en raison de leurs armures, ils sont très durs à tuer, en particulier durant les contacts physiques. La meilleure méthode semble être de les coincer sous une porte tout en leur lançant des Boules de feu. Fouillez toujours les armures qu'ils laissent tomber à leur mort, car elles contiennent parfois des clés. Par contre, ne portez jamais leurs armures, qui sont maudites.

Élémentaires de l'eau: ces piscines d'eau peuvent devenir soudainement mauvaises et faire baisser la force d'un personnage. Pour les détruire, lancez le sort Calm, trouvé sur un bâton, puis utilisez votre Vorpale. Vous pouvez aussi lancer un Dispell ou encore envoyer un Dez Ew bien placé...

Élémentaires du feu: de même qu'au dessus, si ce n'est qu'il n'est pas utile de lancer un sort Calm. **Faux Lord du Chaos:** après avoir pris le Firestaff, si vous retournez à l'entrée, vous y trouverez ce personnage. Après vous avoir pris le Firestaff, il lancera deux Boules de feu très puissantes sur votre équipe. Il faut bien sûr être tordu pour aller le voir, mais on ne sait jamais...

Golems de pierre: on les trouve dans la tombe du Firestaff, et ils sont très complexes à tuer. De nombreux coups et quelques Boules de feu en viendront cependant à bout. Si vous n'êtes pas au meilleur de votre santé, reformez les portes et laissez-les enfermés!

Dragon: il n'y en a qu'un, et heureusement. Dans la pièce où il se trouve, il y a un pilier de pierre autour duquel il est assez pratique de combattre la bête. Des Boules de feu, Nuages de poison et des coups répétés l'achèveront. On peut aussi s'aider de Boîtes Magiques pour le stopper quelques secondes, mais souvenez-vous toujours de ne jamais rester en face de lui lorsqu'il crache le feu, sans quoi votre équipe serait très mal.

Démons: on les trouve dans la pièce au-dessus du dragon! Ils adorent les Boules de feu qu'ils lancent souvent, mais sont tout de même simples à tuer, par magie et par combat.

Lord du Chaos: il sera votre dernier adversaire. Évitez ses Boules de Feu et Nuages de Poison, et entourez-le de Fluxcages. Une fois que ceci est fait, lancez un Fuse sur lui et ce sera la fin.

RUSES GENERALES POUR LES COMBATS

Utilisez toujours les portes à votre avantage en fermant celles-ci sur les monstres. Fermez-les également toujours derrière vous, ce qui réduit la possibilité de se faire attaquer par derrière.

Avant de partir au combat, vérifiez le chemin à prendre pour fuir, au cas où ça tournerait mal.

Si vous combattez des créatures empoisonnées, préparez des potions d'anti-poison auparavant.

Utilisez les boîtes magiques sur les créatures, après les avoir coincées sous une porte!

Faites tomber les monstres dans les trappes, mais attention à leur retour qui se fait parfois dans votre dos, et même sur vous!

Donnez le Staff of Mana ou l'épée Inquisitor à des personnages qui n'ont pas de capacités magiques.

OBJETS QUE L'ON TROUVE DERRIERE LES PORTES TURQUOISES DANS LA TOMBE DU FIRESTAFF

PORTE 1: GEM OF AGES, SCEPTRE OF LIFE, ILLUMULET.

PORTE 2: DRAGONSPIT, BOOTS OF SPEED.

PORTE 3: CROWN OF NERRA, MAGIC BOX.

PORTE 4: FLAMEBAIN, LIGHTNING SWORD.

NOTES DES PARCHEMINS SUR LE FIRESTAFF

Balance is the ultimate good. "Zokathra", might create a plasma that could burn through the Amalgum encasing the gem. Once Fluxcaged, a being can be transmuted by the power of the staff which should always be used for good. The Firestaff can contain a being of pure alignment with its Fluxcage. I fear for the people of the world, should the Firestaff and Power get into the wrong hands. I have given the Firestaff much power, power to do

and undo, power to break and mend. The power gem is sealed in the mountain by a strange magical force. Neither Chaos nor Order is truly balanced. The Firestaff can restore balance or destroy it.

LA NOURRITURE

Voici, par ordre croissant de nutrition, les différents aliments que l'on trouve dans le donjon.

1. Dragon Steak
2. Rat Drumstick
3. Bread
4. Cheese
5. Screecher Slice
6. Apple
7. Sweet Corn
8. Worm Round

LES OBJETS ET LEUR INTERET

Niveau	Nom de l'objet	Capacité
12	Armour of Darts	vous rend plus d'invul.
10-11-12	Armour of Lyte	moins leurre.
7	Bolt Blade	Sort: Fireball.
7	Crown of Nerran	+18 en Sagesse.
11	Diamond Edge	vous inflige plus de dégâts.
7	Dragon Spit	+7 en Mana.
14	Eye of Time	stoppe la vie.
7	Feral Pendant	+1 niveau de Sorcier.
14	Firestaff & Power Gem	+1 niveau de Sorcier / +2 niveau de Prêtre.
7	Flamebain	+12 en Anti-Feu.
13	Flamurk	Sort: Fireball.
11	Fury	Sort: Fireball.
10	Hari Claw	vous inflige plus de dégâts.
7	Illumulet	Sort: Light.
7	Inquisitor	+2 en Mana et vous inflige plus de dégâts.
12	Master Key	ouvre une porte dans la tombe du Firestaff.
7	Moonstone Necklace	+3 en Mana.
3-7-9-12	Ra Key	ouvre les portes dans la tombe.
11	Ruby Key	ouvre une porte dans la tombe.
7	Sceptre of Life	+5 en Mana / Sort: Heal Light.
12	Snake Staff	+8 en Mana / Sort: Heal.
7	Staff of Claws	+4 en Mana.
10	Staff of Mana	+10 en Mana / Sort: Dispell.
9	Starry Ring	Sort: Lightning Bolt.
3	Two Wand	+6 en Mana / Sort: Calm.
6	Vargal Blade	+4 en Mana / Sort: Disrupt.
7	Winged Key	donne accès au niveau du dragon.
6-9	Yew Staff	+4 en Mana / Sort: Dispell.

LE BIDOUILLEUR MALADE

Voici la nouvelle formule du bidouilleur malade, avec, d'un côté, des Cheat Codes divers pour ST et Amiga et d'un autre, des Atatrucs pour ST seulement. Ceux-ci proviennent du serveur 3615 SM1*ST qui nous héberge actuellement, et comme il s'agit du serveur de ST Magazine, il n'y a que des trucs pour ST. Cependant, dès que nous aurons le serveur Génération 4 (comptez sur moi pour vous en reparier très prochainement), nous rajouterons des trucs pour Amiga. A bientôt.

LES CHEAT CODES

Attention, pour les Cheats codes, certains des noms à taper doivent être tapés comme s'ils étaient sur un clavier Qwerty! Il faut donc parfois changer Q en A, Z en W, A en Q, W en Z, M en ; et ; et M.

Exemple: pour Elite, il faut taper SARA. Si le truc ne marche pas, essayez de taper SQRO. Voilà.

AFTERBURNER (ST)

Activision

Le cheat code pour ce jeu est très simple: commencez à jouer, pausez le jeu et tapez AGES (SEGA à l'envers). Le jeu reprend et vous pouvez ensuite passer les phases de jeu à l'aide des touches < et >.

ARKANOID (ST)

Imagine

Pendant le chargement, tout en appuyant sur Shift, tapez DEATHSTAR et cliquez sur la souris. Il suffit alors de presser S pour changer de niveau.

ARKANOID 2 (ST)

Imagine

Il faut taper MAGENTA après avoir pressé Caps Lock. Ensuite, la touche S permet de changer de tableau. Sur le tableau des scores, tapez DALEY 88, ce qui vous permettra de reprendre au tableau où vous êtes mort! Vous pouvez aussi, revenu à la présentation, presser Caps Lock et taper MAGENTADALEY!

BETTER DEAD THAN ALIEN (AM-ST)

Electra

Tapez ELV ou CHAMP pour être en vies infinies, et voici ce que donnent maintenant les touches de fonction:

- F1 Scatterbolts
- F2 Tir Multiple
- F3 Auto Fire
- F4 Armour Missile
- F5 Stoppe tous les aliens
- F6 Bombe à Neutron
- F7 Clone le vaisseau

- F8 Ecran protecteur
- F9 Sauter un niveau
- F10 Extra Power

BOMBUZAL (AM-ST)

Mirrorsoft

Voici les codes des niveaux de Bombuzal:
bomb sink ross bike ratt bird lisa tape dave vase iron pill
lead spot weed palm ring lock girl safe gold worm opal
nose song eyes fire hair lamp sign tree myth

CARRIER COMMAND (AM-ST)

Rainbird

Pausez le jeu avec le bouton de la souris et tapez, en incluant les espaces, THE BEST IS YET TO BET et pressez la touche +. Vous aurez alors des Mantas invincibles! À l'inverse, tapez la touche - pour que le jeu soit plus dur.

Un truc pour les voyages: faites une pause et tapez en clavier QWERTY: GROW OLD ALONG WITH ME. Ensuite, pendant un trajet entre 2 îles, appuyez sur le <7> du pavé numérique...

CYBERNOID (AM-ST)

Hewson

Sur la page de présentation, pressez la barre d'espace et tapez RAISTLIN, puis pressez à nouveau la barre d'espace. Et vous voilà avec des vies infinies. Maintenant, si vous faites une pause et que vous pressez N, vous passez au niveau suivant!

DEFENDER OF THE CROWN (AM)

Cinemaware

Pendant le chargement, pressez la touche K. Le chevalier choisi aura 1024 hommes et 1024 cavaliers, ainsi que des capacités meilleures à l'épée.

ELIMINATOR (AM-ST)

Hewson

Voici les codes pour les différents niveaux de ce jeu fabuleux:

Niveau	Code
2	AMEOBA
3	BLOOP
4	CHEEKI
5	DOINOK
6	ENIGMA
7	FLIPME
8	GEEGEE
9	HANDEL
10	ICICLE
11	JAMMIN
12	KIKONG
13	LAPDOG
14	MIKADO

ELITE (ST)

Firebird

Voici l'un des plus beaux atatrucs présents ici. Lorsque le programme vous demande de taper un mot du manuel, tapez SARA. Le programme redemande alors un mot, donnez-lui après l'avoir trouvé dans le manuel. Vous pouvez commencer à jouer. Pressez la touche * pour aller sur l'écran de modifications, où les bytes et les variables peuvent être changés.

CHANGER BYTE DONNE

32 en 01 Cloaking Device

CHRONO Racer

37 en 01

Code

Clanking Device

31 en 01

ECM Jammer

20 en 01

Escape Capsule

23 en 01

Energy Bomb

24 en 01

Energy Unit

26 en 01

Docking Computer

28 en 01

Galactic Hyperdrive

30 en 01

Document

34 en 01

Jugitive Rating

38 en 01 à 08

Offender Rating

39 en 01

Poor Rating à Elite Rating

40 en 01

Fuel Scoop

7C en 01

Cargo Hold

Unhappy Refugees

Pressez alors Escape pour revenir au jeu!

EMPIRE STRIKES BACK (AM-ST)

Danmark

Pressez la touche HELP et tapez XIFARGROTCGV durant la présentation du jeu. Vous êtes maintenant indestructible! De plus, en pressant L, C ou D pendant le jeu, une image de Luke, C3PO ou Dark Vader apparaît à l'écran. Voilà

ENDURO RACER

Electric Dreams

Pendant la course, tapez CHEAT puis pressez T pour obtenir 10 secondes supplémentaires, S pour aller plus vite et F pour aller à la section suivante!

FERNANDEZ MUST DIE (AM-ST)

Imageworks

Si vous n'arrivez pas au bout de ce jeu, pausez le jeu et tapez SPINYORMAN. Maintenant, vous aurez des vies infinies, mais attention, il faut tout de même 40 minutes pour finir le jeu!

FUSION (AM)

Electronic Arts

Commencez le jeu normalement, ramassez le vaisseau et allez jusqu'à l'extrême coin en haut à gauche du jeu. Sortez du vaisseau et conduisez la buggy jusqu'au coin. Tapez alors STONKER et revenez au vaisseau. La touche D permet de cycler les armes, la touche C de cycler les niveaux. Au second niveau, recommencez le même truc. Après avoir retapé STONKER, prenez votre vaisseau pour passer à travers les murs et vous pourrez ramasser ce qu'il y a au sol en pressant F.

GAMES OVER 2 (ST)

Dynamic

Le code pour aller à la seconde partie du jeu est 11423.

GIGANOID (AM)

Microdeal

Lorsque vous êtes sur la page de sélection des joueurs, pressez Cape Lock et commencez le jeu normalement. Après un message tout droit venu de Wargames, vous commencerez le jeu avec 100 vies!

GOLDRUNNER (AM-ST)

Microdeal

La touche U fait passer les tableaux de bonus et la touche I fait passer aux tableaux de tir.

GREAT GIANA SISTERS (AM-ST)

Rainbow Arts

Pendant le jeu, pressez les touches A, R, M, I et N pour passer au niveau suivant!

HELTER SKELTER (AM-ST)

Audiogenic

Voici les codes pour arriver aux niveaux supérieurs.

Niveau	Code
11	SPIN
21	FLIP
31	BALL
41	GOAL
51	LEFT
61	TWIN
71	PLAY

INSANITY FIGHT

Microdeal

Pour passer au niveau suivant, il suffit tout simplement de presser la touche L!

INTERNATIONAL KARATE +

System 3

Voici quelques codes qui agissent sur le jeu. FREEZ pause le jeu complètement. PAC fait passer un pac-man à l'écran. FISH fait sauter un poisson dans l'eau. BIRD fait traverser l'écran par un oiseau. PERI fait surgir un périscope de l'eau.

Essayez aussi de taper les mots suivants: ANBK, ANGL, EDHK, FOCK, GLZP, GPZP, SHAH, SIMR, STEW, SUNL, TOTO.

KARATE KID 2

Microdeal

Pour passer un adversaire, il suffit de presser la touche P pendant le jeu!

LEATHERNECK

Microdeal

Au début de la mission, tapez GUTHERBERTNECK puis pressez F2. Vous êtes alors invulnérable aux tirs de l'ennemi.

MENACE (AM)

Playtapes

Durant le jeu, tapez X391TURBONUTTERBASTARD, sans avoir passé le jeu auparavant! Vous êtes maintenant des vies infinies, et vous pouvez continuer en toute tranquillité.

Selon les versions, ce premier truc ne marche pas. En voici un second: Tapez, avec les espaces, XRD1TURBO NUTTER BASTARD pour avoir les vies infinies. Les touches F1 à F6 permettent alors d'aller à chaque niveau, et en pressant la touche Return, vous obtenez les armes spéciales!

MICKEY MOUSE (ST)

Gnomix

Pendant le jeu, tapez 61515615. Une ligne clignotante doit apparaître sur le bord pour indiquer que le truc marche.

Si c'est le cas, voici certaines touches utiles:

F2 ouvre la porte vers le niveau suivant.
F3 débute un combat entre vous et une sorcière.
F4 permet de remplir votre pistolet à eau.

NEBULUS (AM) Howson

Sur la page de présentation, tapez HELLOIAMJMP. Vous avez maintenant des vies infinies. Ce n'est pas tout. Les touches F1 à F8 vous permettent d'accéder aux différents niveaux.

OBULATOR (AM-ST) Pygnosis

Tapez 56-37-12 pour obtenir des vies infinies.

PLATOON (AM)

Tapez HAMBURGER dans la table des meilleurs scores puis pressez F1 à F4 pour aller aux différents niveaux.

SDI (ST) Activision

En voici un qui est compliqué. Lorsque vous commencez le jeu, avant que la partie démarre, sur la page des high-scores, tirez sur tous les satellites avec vos lasers, ce qui vous permet d'entrer votre nom. Tapez alors ALERIC et le Cheat Mode est opérationnel, et vous permet de choisir le niveau où vous désirez aller avec les touches de fonction.

SKYRIDER (ST)

Jouer un peu, et dès que votre score dépasse 50500, tapez >SHEFFIELD. Vous êtes alors invincible, à condition d'éviter tout de même les bâtiments!

SORCERY + (ST) Mastertronic

Tapez GAS WHEELER WANTS CHEAT (avec les espaces), ce qui vous rend invincible, ouvre toutes les portes fermées et stoppe le compteur!

STARGLIDER (AM-ST) Rainbird

Ralentissez au maximum et appuyez sur la touche F pour obtenir les "Fixed Sights". Pausez le jeu, puis tapez, en incluant les espaces, JS AND S puis pressez Return, et recommencez une nouvelle fois. Maintenant, en pressant M, vous arrêtez les ennemis alors que F vous donne un missile supplémentaire. Enfin, N rajoute 5000 points à votre score.

STARGLIDER 2 (AM-ST) Rainbird

Commencez le jeu et pressez F pour avoir les "Fixed Sights". Ralentissez jusqu'à stopper totalement. Sur Amiga, pressez Backspace pour passer le jeu. Sur ST, pressez Delete pour passer le jeu. Tapez, en incluant les espaces, WERE ON A MISSION FROM GOD et pressez 1 sur le clavier principal. L'énergie et les armes protecteurs doivent tomber à zéro, ce qui veut dire que l'atmosphère a bien fonctionné. Maintenant, appuyez sur X pour obtenir toutes les armes, et refaites-le dès que vous en manquez.

STARGOOSE (ST) Logotron

Pressez une à une les touches de F1 à F10 et vous aurez des vies infinies!

STARWAKE (ST) Mandarin

Voici quelques codes pour ce jeu:
TARET, HINDI, KWANG, ROKEA, SOLUN, GWORE, KALED, DAKRA, BORNO, TSOIN, FLIED, NICHIA, LUANG, CHINO, SOCHI.

STARRAY (AM-ST) Logotron

Voici l'un des Cheat Codes les plus complexes. Tout d'abord, votre souris doit être connectée. Accédez à l'écran d'option en pressant la barre espace. Descendez jusqu'à l'option View Screen puis pressez le joystick vers la gauche et pressez le bouton. L'écran de jeu doit apparaître. Reposez alors le joystick au centre et pressez le bouton. L'écran d'option doit alors réapparaître. Allez jusqu'à l'option Sound On, mettez le joystick vers la droite et pressez le bouton. Si Sound On devient Sound Off, vous avez fait une erreur quelque part, et il faut recommencer à zéro! Sinon retourner à l'option View Game, mettez le joystick vers la droite et tout en laissant le joystick dans cette position, pressez le bouton droit de la souris. L'indication Options Screen doit devenir Cheat Mode! Allez alors à Resume Game et vous n'avez plus qu'à jouer tranquillement!

Plus simple, mais uniquement sur ST cette fois-ci. Pendant la partie, tapez AL puis pressez la barre espace. Cela vous conduit à l'écran d'options. Tapez alors YANKOVIC puis pressez Fire et enfin pressez F5! Vous êtes alors en vies infinies.

STREET FIGHTER (AM-ST) Col

Sur la page de présentation, tapez STREET CHEAT puis pressez la touche HELP, pendant le jeu.

SUPER HAND-ON (ST) Electric Dreams

Faites une partie et arrivez premier sur le tableau des scores (c'est très facile au niveau 1). Lorsque vous devez entrer votre nom, entrez 207L. Ce passe doit être alors remplacé par une ligne de points. Ensuite, lorsque l'un autre écran apparaît, pressez Control. Alternativement, W et T dans cet ordre puis relâchez la touche T pour valider le Cheat Mode. Celui-ci permet de changer la force centrifuge. Mettez-la à zéro pour une partie très simple!

THUNDERBLADE (AM-ST) US Gold

Une fois sur l'écran de présentation où l'on voit l'hélicoptère, tapez CRASH. Au moment où vous appuyez sur le H, l'écran clignotera pour indiquer que le Cheat Mode est actif. Ensuite, pendant le jeu, pour accéder au niveau suivant, il faudra presser l'option sur ST et HELP sur Amiga.

VETERAN (ST) Software Horizon

Pour avancer d'un niveau, il suffit de presser la touche HELP! Simple, non?

VIRUS (AM-ST)

Fixed

Durant le jeu, pressez Enter sur le pavé numérique et appuyez sur P pour passer le jeu. Toujours en gardant appuyée la touche P, pressez la touche O pour obtenir le mode vie infinie. Une barre rouge doit apparaître pour montrer que l'on est dans ce mode. Maintenant, voici quelques touches utiles :

- F remet le Fuel au maximum.
- D permet d'activer ou de désactiver le pilotage automatique.
- L ajoute une vie et un missile.
- C ça, c'est une surprise.
- N pour reprendre une partie normale.

WARHAWK (ST)

Fixed

Juste après le chargement, tapez F3. Pendant le jeu, vous trouverez un globe bleu, qui vous donnera une puissance infinie si vous le ramassez.

LES ATATRUCS

LEÇON 1 COMMENT UTILISER LES ATATRUCS?

Avant tout, il faut vous procurer un éditeur de disquettes. Vous pouvez en trouver dans le Domaine Public, certains sont puissants, mais d'autres donnent des résultats moins heureux. Nous vous conseillons donc d'aller chez votre revendeur local et de lui demander MUTIL de Michon. Ou alors, vous tournez autour de ses clients en cliquant de l'œil et en cliquant "MUTIL, MUTIL...". Généralement, ça marche.

Si vous voulez profiter sans risque des Atatrucs, nous vous recommandons aussi d'avoir un soft de copie de disquettes. Ça vous évite des problèmes si vous faites des erreurs. Amis garderez-vous toujours votre disquette originale, ce qui est complètement autorisé par la loi de Juillet 85. Bienvenue au club, vous allez enfin pouvoir utiliser les Atatrucs.

En règle générale, on vous les donnera sous cette forme :

Dans GOLDRUNNER 2, sur le disque A, recherchez 04790001000050FE et remplacez le 01 par un 00.

Quand on veut dit de rechercher sur une disquette sans rien préciser, il faut que vous sélectionniez l'option "View Disk" dans le menu "Modify". Cliquez ensuite dans la boîte "Search". Tapez 04790001000050FE puis Return. Après une plus ou moins longue recherche sur le disque, le curseur pointe sur la chaîne enfin trouvée. Il faut alors, avec beaucoup de finesse, déplacer le curseur jusqu'à "01" et taper "00".

Ce n'est pas tout. On peut aussi vous demander une recherche sur un fichier du jeu. Exemple :

Dans ATAXX, éditez le fichier d'extension PRG, recherchez la séquence 33FC0006 et mettez 7FFF à la place de 0006.

Il faut alors perdre l'habitude de cliquer dans l'option "View Disk", pour prendre celle de cliquer dans "View File", toujours dans le menu "Modify". Sélectionnez alors ce fichier d'extension PRG. A part ça, c'est du pareil au même, il faut que vous cliquiez dans "Search" et c'est reparti pour un remplacement.

Encore une petite chose : si, dans l'exemple précédent, on vous précisait que la séquence à remplacer est à l'adresse 100, il faut comprendre qu'il suffit de cliquer dans l'option "Offset" et rentrer 100. Le programme vous envoie alors directement à l'offset 100. Ce n'est pas bien grave si vous ne comprenez pas ce que ça veut dire, le principal est que vous le sachiez.

Enfin, vous aurez l'occasion de trouver certains Atatrucs donnés sous forme de programmes CIA. Ça sont généralement des Atatrucs de GL de CVI, que je n'hésite pas

à publier ici. Il vous suffit alors de taper le programme en CIA, d'insérer la copie de sauvegarde du programme à modifier et basta, c'est automatique.

LEÇON 2: J'AI LE DROIT? C'EST SUR?

Il est normalement interdit de toucher à la structure d'un programme protégé par un copyright, même sur une copie de sauvegarde. Or donc nous vous donnons le moyen d'avoir des vies infinies, vous devez modifier quelques octets du programme. Mais rien ne vous oblige à le faire. Nous vous donnons le truc, vous en faites ce que vous voulez.

LEÇON 3: DANS UN ATATRUC, QUE SIGNIFIENT TOUS CES NOMBRES?

Un Atatruc, c'est le moyen le plus efficace d'obtenir soit des vies illimitées, soit un grand nombre de vies (on considère toutefois que 32768 vies, c'est enfin essayer de faire 32768 pompes, vous voyez ce que je veux dire...). soit un nombre infini de grenades, munitions, missiles, et autres rayons laser. Pour expliquer un Atatruc, il faut que je vous explique simplement comment est structuré un jeu. Au début de son soft, le programmeur initialise des variables. Par exemple, dans Ataxx, il donne 5 vies.

Au cours du jeu, à chaque fois que vous vous prenez une balle, une grenade, un laser ou un coup de mortier dans le bide, il décrémente cette variable. Puis il vérifie qu'elle n'est pas égale à zéro. Si tel est le cas, vous avez échoué et vous avez droit à un GAME OVER.

Comment agit alors l'Atatruciste distingué? Si à plusieurs possibilités : la première est de changer la valeur du nombre de vies, lors de la déclaration de la variable. Pour Ataxx, il remplace 5 par 32767.

La seconde possibilité, c'est d'empêcher le soft de décrémente la variable contenant le nombre de vie. Alors, quoi qu'il arrive, vous aurez toujours la même nombre de vies. Au sens mathématique du terme, vous seriez donc immortel. Le rôle d'un Atatruciste est donc de chercher à quelles adresses sont situées les déclarations de variables de vies (ou de munitions, de laser, etc.). Pour cela, il faut désassembler le soft avec un utilitaire 68000. D'autres passent autrement : ils jouent un peu avec le soft en question, notent combien il y a de vies au début, et font ensuite une recherche dans le fichier pour retrouver ce nombre. Cette dernière méthode est plus qu'aléatoire et moins qu'efficace : elle exige une patience quasi-inhumaine et de nombreux tests.

LEÇON 4: PAR ICI LA BONNE SOUPÉ!

Certains journaux, qui se prétendent comme tels, proposent des Atatrucs compilés sur le serveur de ST Magazine, la 3615 SM*ST. Jouant avec les instincts les plus bas des lecteurs, d'autres revendeurs achètent des Atatrucs, qui auront en fait été souvent rapatriés chez nous.

Nous ne vous offrons pas de softs, nous ne vous donnons pas d'argent pour les Atatrucs que vous nous enverrez ou que vous déposerez sur le serveur. Nous n'en avons pas les moyens et ce n'est pas dans nos principes.

Sapristi, c'est pour bientôt!

(Sapristi, bientôt 3615 GEN4)

[illegible]

ADAMSON	1910
AIR DUEL	1910
ALPHACORNE BRAWLER	2000
ALTERNATE WORLD CHAMP	1700
AIRMAIL FIVE	1900
ARTISTIA	1110
A.T.P.	1200
AQUAVENTURA	1200
ASACRIBOTH	1100
BALMOUTH	1900
BASH BASHIN' 3	1800
BAT	1900
BATTLEBALLS	1900
BILLIARD SIMULATOR	1900
BOMBARD	1700
BLOCKING BALLS	1900
BUTCHER BELL	1900
CALIFORNIA GAMES	1900
CAPTAIN JACK	1800
CHARLIE'S MAPLIN	1900
CHINA STRIKES BACK	1700
CIRCLE GAMES	2100
CUBANA 2	1900
COXSMIC PIRATES	1900
CLUBFOAM	1900
CYBERPOKE 2	1900
DEADEND MIND	1900
DEAD	1210
DEADLINE	1900
DEATH OF	1900
DEATHON	1900
DEATHBOX 2	1710
FLAMES OF FIRE/THUNDER	1800
F 11 COMBAT FIGHT	2100
FALCON 40	2100
FINAL ASSAULT	2100
FINAL COMMAND	2100
FIGHT NIGHT	1900
FRONTIER	1800
FUSION	1610
GAME GAMES 2	1900
GAMMA 2	1800
GARY LUTHER HOW SLOW	1900
GARY L. SUPER SOULS	1400
GHOST AND GHOSTS	1900
GRAFFITI	1900
GUNBALLS WARS	1810
HELL DUST	1900
HILL TOP	1900
HURICANE	1400
ILLUSIONS	1900

SUPER 10° ANNI
 Ao cheia
 fruta de port gratuito
 001

* allows for flexible and specific assignments

[illegible][illegible][illegible]

LA TIGE DE CALUL
65407 3rd Saint-Charles 7005 Pine
Monte Siro Michel ou Marlon

DEAN, BOB	WILLI, GUY
DEE, BRUCE	TERRELL, BOB
DELANA, JONES	TERRELL, BOB
DEPATRIAN	THOMAS, TIM
DEAN, BOB	WARD
DEAN, BOB	ZYKAS

ALCANTARA	ST	
ANDRE LICO DE TRO		174
BRADLEY PETERSON, R. DE		175
MANETTE ET VOUS		176
ADRIET ET 4 MINUTES		177
MANETTE SPEED RING		178
MANETTE, US GOLD		179
FRID 2000		180
CHRISTIAN MACQUE		181
CHRISTIAN MACQUE		182

^a Para uma descrição detalhada de cada um dos estudos, ver o capítulo 10.

TITRES		PRIX
Frais de port et d'emballage		+ 18 F
Prélèvement <input type="checkbox"/> Daks <input type="checkbox"/> Total à payer =		F

Downloaded from <http://ajph.org/> on June 11, 2015

TEU

Toutefois, si vous nous envoyiez des Atarucs extraordinaires, des trucs déments qui permettent d'avoir des vies infinies dans les derniers softs sortis, nous récompenserions les meilleurs Atarucs par des boîtes de disquettes. Et si cela dépassait nos espérances, nous offririons des abonnements. Pas d'argent, pas de sale.

Nous n'avons pas pu vous dire pour ce numéro qui étaient les auteurs des Atarucs, nous le ferons dans les prochains, c'est promis. Nous remercions cependant GL, Gilus, Michel Dosier (de Bruxelles), Teubab, Blackflag et Castora pour leur labeur.

AIRBALL: 255 VIES

Avec Diskdoctor, en secteur 54, ligne 120, si vous tombez sur un 33FC0003, il faut remplacer 03 par FF.

ALIEN SYNDROME: BANDE DE PETITS GATES!

open "u", #1 "alien.tos"

dpeek 300000, 5180

seek #1, 6740

for i=1 to 8

bput #1, 300000, 2

next i

seek #1, 20818

poke 300000, 0

poke 300004, 660

bput #1, 300000, 5

seek #1, 20856

bput #1, 300000, 5

close #1

Ou bien remplacez la chaîne 00FA00FA01B01B0064 par 018001801801800180. Puis remplacez 536E0C90E5A par 00000000000. Pour finir, remplacez 536E0C90E5A par 00000000000. Cool, non?

ALTAR: ÉTONNANT!

Dans le fichier ALTAR.DAT, remplacez le 33FC0003 par 33FC0003.

ARMY MOVES

Éditez le fichier "PRG" et remplacez le premier 0005 rencontré par un 0063.

ATAK: DES VIES, DES VIES!

Dans "ATAK.PRQ", cherchez la séquence 33FC0005 et remplacez 0005 par 7FFF. (L'adresse est 180 par MUTIL.PRQ)

BEYOND THE ICE PALACE: VIES INFINIES

Éditez le fichier "ICE.PRQ", en 19D, mettez 07. En 3AA, mettez 0008.

Editer SIDE.PRQ. Chercher 33FC0004. Remplacer 04 par FF.

BIONIC COMMANDO: 79 vies

Sur la piste 002 secteur 005, ligne A0, colonne 06, remplacez 06 par 79.

BLACK LAMP: VIES INFINIES

En piste 5, secteur 4 et octet 338, remplacez 5379 par 6004.

BOMBUCK: VIES INFINIES

Si jamais vous éditez le fichier "Bombuck", vous tomberez peut-être sur un 000300A084. Votre instinct vous dira de le changer par un 009900A084.

BUBBLE BOBBLE: 255 VIES

Dans BUB1.RSC, à partir de l'octet 580, modifiez la séquence 33FC0008 par 33FC00FF.

BUBBLE BOBBLE: VIES INFINIES

dr

as=string\$(8,0)

ad=varptr(a\$)

ns="bubi.rsc"

open "u", #1, ns

seek #1, 126222

bput #1, ad, 8

seek #1, 126198

bput #1, ad, 8

close #1

Ou bien

dr

as=string\$(8,0)

ad=varptr(a\$)

ns="autol.prq"

open "u", #1, ns

seek #1, 126276

bput #1, ad, 8

seek #1, 126252

bput #1, ad, 8

close #1

BUGGY BOY: DURÉE DE COURSE DE DIX MINUTES

Avec Diskdoctor, en secteur 22, ligne 270 et colonne 3,

remplacez 46 par 70.

CYBERNOID: ONE MORE TIME...

Éditez le fichier "TONY.APE" puis placez-vous en offset 200,

et remplacez 33FC0006 par 33FC00FF.

DEFLECTOR 2 VIES SUPPLÉMENTAIRES

Éditez "DEFLECT.PRQ" et en 000, remplacez 0003 par 0005.

ELIMINATOR: VIES INFINIES

Ou bien éditez le fichier "ELIMINAT.PRQ", recherchez la

séquence 04100010001F6C et remplacez 0419 par 0005.

EXOLON: VIES, TIRS ET BOMBES

Éditez le fichier "Exolon.prq" et, en 1504, remplacez 0083 par 7FFF, puis en 150C, remplacez 0009 par 7FFF et enfin, en 1516 remplacez 0009 par 7FFF.

FLYING SHARK: VIES ET BOMBES INFINIES

Utilisez MUTIL et éditez le fichier d'extension .PRG.

Recherchez 04470001B0300002 et remplacez 04470001 par

4E74E71. Recherchez ensuite 682694790001000770C661C

et remplacez par 682694790001000770C661C. Puis

recherchez 04470001B0300002 et remplacez par 04470001

par 4E74E71. Recherchez alors 6D1804790001000770C et

remplacez 0479 par 6006. Les bonnes choses ont une fin, il

faut rechercher la séquence 6D2004790001000770C et là

encore, remplacez 0479 par 6006.

FOUNDATION WASTE

Dans "Wastotot", en 3B20 mettez 4E71.

GATO: ARMES ILLIMITÉES

Changez le \$cc009 en \$cc005 dans le secteur \$17.

GAUNTLET II: VIES INFINIES

Sur le disque 1, en piste 47, secteur 2, on peut remplacer

EFFP par 07D0. Pour avoir 40000 points de vie, c'est 57FFF

qu'il faut mettre.

GOLDRUNNER II: VIES INFINIES ET DÉPLACEMENTS

En piste 1, secteur 6, remplacez 33FC0005 par 33FC07FF.

Vous saurez d'ores et déjà vos 32767 vies. Si plus loin, vous

cherchez 4279000005100 et que vous le remplacez par

42790005102, et que, encore plus loin, vous remplacez

33FC000100005102 par un 33FC000000005100, vousirez

directement dans le tableau que vous désirez en sachant qu'il y

en a 16 et que x peut prendre une valeur entre 0 et 9, et

entre A et F (C'est de l'hexadécimal), représentant le numéro

du tableau.

LEATHERNECK: VIES INFINIES

En offset 3308, remplacez 0003 par 0000 puis, en offset 2106,

remplacez 536C000 par 4E74E71.

LIVINGSTONE: VIES INFINIES

dr

as=string\$(2,0)

ad=varptr(a\$)

open "u", #1, "l" "ape"

seek #1, 10474

bput #1, ad, 2

close #1

MAJORMOTION: 255 VIES

Avec Diskdoctor, rendez-vous sur le secteur 2, si vous posez par la case départ, touchez 20000 francs et remplacez 33FC06 par 33C0FF.

METROGROSS: TEMPS INFINI

Cherchez la séquence 5379 et remplacez par 8000.

MISSION ELEVATOR: VIES INFINIES

Dans le fichier "COL EXE", changez soigneusement la séquence 53B00066/AC par un 53B0000000.

MISSION GENOCIDE: VIES INFINIES EN GFA

Rem. Auteur: GL

dir
open "u",#1,"genocide.msh.genocide"
seek #1,50
dpeek 50000,5711
bput #1,50000,2
close #1

Oubien: éditez le fichier "Genocide.prg" et, en 150, remplacez par 7FFF.

MOUSE TRAP: 255 VIES

Éditez "Mouse.prg" à l'adresse 1470 et remplacez 33FC0005 par 33FC00FF.

NEBULUS: 255 VIES

Éditez le fichier "Nebulus.mpr" et, en offset 7010 et 7100, remplacez 33FC0003 par 33FC00FF.

NO EXCUSES: VIES INFINIES

Avec MUI, éditez le fichier "A.prg" et, en offset 3AE0 et 3AF0, remplacez 33FC0003 par 33FC00FF.

NORTHSTAR: 32767 VIES

Éditez le fichier "Star.tos", et en offset 250, remplacez 0004 par 7FFF. Ou bien éditez "NORTH.TOS" et en 250, mettez 7FFF à la place de 0004.

OVERLANDER: VIES INFINIES

Éditez le fichier d'extension "TOS", cherchez 31700060006. Vous trouvez alors 317C00006000642B9XXXXXXX42B9. Remplacez par XXXXX42B9004. Un peu plus loin, vous tombez sur un 53B00006, et comme ce n'est pas votre genre, vous le remplacez par un 60020006.

PAC MANIA: VIES INFINIES

Cherchez 5306000000EA et remplacez 5330 par 6004.

PLUTOS PRG: 255 VIES

Avec Diskdoctor, éditez le fichier "PLUTOS.PRG" et au secteur 8, ligne 240, cherchez 33F00003 et remplacez 03 par FF.

PREDATOR: SUCCES ASSURÉ!

Dans le fichier "HELL.DAT", Pour avoir des vies infinies, cherchez 33FC000300060006, et remplacez 0003 par 7FFF. Pour avoir des munitions infinies, cherchez 33FC000600060006 et remplacez 0048 par 7FFF. Enfin pour avoir des grenades en-voilà-en-voilà, cherchez 33FC000300060006 et remplacez 0003 par 7FFF.

PROHIBITION: 32767 VIES

Avec Diskdoctor, éditez le fichier "Prohib.prg" et au secteur 18, ligne 180, remplacez 33FC0003 par 33FC7FFF.

QUASAR: VIES INFINIES

Dans QUASAR.PRG, cherchez la chaîne: 33FC0003 et remplacez 0003 par 7FFF.

RETURN OF JEDI: SAISSANT!

Dans le fichier "JEDI.PRG", cherchez 0A043900 00000B93C45 puis remplacez le 01 par un 00.

ROLLING THUNDER: VIES INFINIES

Éditez "GAME.PRG" avec Diskdoctor, et au secteur 2,

remplacez 4E7543F90000 par 4E7546F750000. Au secteur 60, remplacez 6100D2806100 par 4E75D2806100. Ou bien éditez le fichier THUNDER.PRG. Recherchez 60 0C 80 79 00 04 70 E8. Remplacez par 60 0C 80 04 00 04 70 E8. Ceci 2 fois.

SIDE WINDER: DEVINEZ QUOI? VIES INFINIES!

Éditez le fichier "SIDEWINDER.PRG" et cherchez la séquence 670000201099 pour finalement remplacer 6700 par 6060!

SKRULL: VIES INFINIES

Prenez MUI, éditez (View File) "Skrull.PRG" et cherchez 005C6F06. Il vous suffit de remplacer 0E par 0D.

SOLOMON'S KEY: VIES INFINIES

dir
ad-string\$(2,0)
ad-warp(100)
dpeek ad,50179
open "u",#1,"auto/solkey.prg"
seek #1,706
bput #1,ad,2
seek #1,1008
bput #1,ad,2
seek #1,1000
dpeek ad,539
bput #1,ad,1
close #1

SPACE HARRIER: VIES INFINIES

Cherchez 536CDFCE et remplacez par 6002DFCE. Puis cherchez 536CDFD0 et remplacez par 6002DFD0.

SPEEDBALL: CHAMPION!

Voici ce que l'on est tenté d'appeler un très bon Atari, il nous a été confié par Toubab sur le serveur. Grâce à lui, vous pourrez commencer vos parties avec 500 matches gagnés et 1000 points qui permettront une première place pendant le tournoi. Et comme il est très content de lui, il signe son œuvre. Quand vous faites un tournoi sélectionnez la durée et le capitaine puis sauvegardez le jeu non commencé. Prenez Diskdoctor (c'est un autre éditeur de disquettes), éditez le fichier "League.dat" et sélectionnez l'option "hexadecimal". Au secteur 3, ligne 1 et niveau 24, remplacez les octets par la séquence: 54 4F 55 42 41 42 00 00 02 BC 00 00 00 01 00 00 00 00 07 C5. Puis Sauvez. Si vous souhaitez faire plus de 20 parties dans le tournoi, il vaut mieux mettre "F 40" à la place de 07C5. Dans ce cas-là, il faut s'arranger pour ne pas perdre tous les matches.

SPIDERTRONIC: 255 VIES

OPERATION WOLF (par TOUBAB)

Cet Atari permet de progresser assez dans ce soft, puisqu'il vous suffira d'arriver de tuer un homme, puis de détruire un hélicoptère et enfin d'explorer un char pour que vous puissiez passer au tableau suivant. Peace'n love. Sur le disque 1, il conviendra de rechercher les séquences suivantes:

Tableau 1:	003205040005
Tableau 2:	003C05080058
Tableau 3:	002D05070055
Tableau 4:	002F05040003
Tableau 5:	004B000C0000
Tableau 6:	000505080004

Il faut les remplacer par la séquence 00010010001. Ces modifications sont à faire deux fois. A titre indicatif, ces séquences sont situées sur les secteurs 499, 734 et 736. Merci Toubab!

Dans "bat", en 2180 remplacez 33FC0005 par 33FC00FF.

STARGLIDER TAGADA...

Editez "STAR PRG" et en 34FC remplacez 67000480 par 66000480. En 3520, remplacez 33FC0082 par 4E750082.

STARGOOSE VIES INFINIES

S'il n'y avait pas Gen4, comment pourriez-vous savoir que dans le fichier "Star.bis", il y a une séquence d'octets ressemblant à peu près à celle-ci: 0475000100004EEA? S'il n'y avait pas les Altruus, auriez-vous deviné qu'on pouvait charger le 01 par un 00? Mmh?

Oubien, pour avoir 256 vies, avec Diskdoctor, éditez le fichier "Star.bis" et, au secteur 1 en ligne 200, remplacez 33FC0004 par 33FC00FF.

SUPER HANG ON

Cherchez 33FC3209 et remplacez par 33FC8309.

TERRAMEX: VIES INFINIES

Editez le fichier Z PRG, et à l'offset 2942, remplacez 5300 par 4E71. A l'offset 294A, remplacez 670082A0 par 4E71E71.

THUNDERBLADE 256 VIES

Au secteur 0, remplacez 33FC0004 par 33FC00FF. On pourrait aussi mettre 33FC/FFF pour avoir 32767 vies, mais le jeu en serait considérablement ralenti...

THUNDERCATS 32767 VIES

En 9F4, mettez 7FFF à la place de 0005.

TRANTOR 256 VIES

Cherchez la séquence 79005A0000 et remplacez 5A par FF.

TRIFID 256 VIES

Dans le fichier "Trif2.prg", cherchez la séquence 33FC0003 et remplacez 03 par FF.

VIRUS: VIES ET MISSILES

Cherchez FF7404790001 et remplacez par 01 par 00. Vous aurez alors des vies infinies. Puis cherchez 100034003C00 et remplacez 5340 par 8000.

Ou bien, pour ceux qui ont le GFA

de
open "v",#1,"virus1_a_team"
seek #1,&b53

poke 300000,0
bput #1,200000,1
seek #1,&badd0 (*)
poke 300000,&b000 (*)
bput #1,300000,2 (*)
close #1

(*) n'écoutez pas ces lignes que si vous voulez les missiles infinis. Oh, vous le désœuvré, perte d'intérêt! Mais vous faites ce que vous voulez!

WARLOCK QUEST VIES INFINIES, POUR CHANGER

Recherchez la séquence 81098109 et remplacez-la par 00000000. Faites cette opération deux fois. Ou bien, pour ceux qui ont le GFA,

open "v",#1,"programmeur"
seek #1,1540
poke 300000,0
bput #1,300000,4
seek #1,11012
bput #1,300000,4
close #1

WHIRLIGIG: VIES INFINIES

Recherchez au début du fichier "WHIRLY IMG" la séquence 53750005A854 et remplacez-la par 800080008000.

WIZBALL 256 VIES

Editez le disque avec Diskdoctor, et, en secteur 292, ligne 300, colonne 27, remplacez 04 par FF.

Ou bien

Editez le disk part au secteur 518, ligne 210, colonne 21, changez 04 en FF.

ZYNAPS VIES INFINIES

Avec MuII, placez-vous (View Disk) en piste 3, secteur 6, ligne 0160 et remplacez 04390001 par 04390000. Les deux joueurs auront des vies infinies.

1643 VIES INFINIES

Dans le fichier "Snd1.prg", votre mission sera de changer le 13FC00030000B154 par un 13FC00030000BE54. Vous rechercherez alors 13FC00030000C0FF et vous aurez plus qu'à remplacer le 03 par un 99 (Pour ce dernier, c'est le deuxième dans le programme).

LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois ou presque, il était urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines... De ce fait, vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le prix de la reliure est de 66 francs, port compris.

Il est conseillé d'avoir toute la collection pour mieux en profiter...

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL :

ST MAGAZINE
PRESENTE

COLLECTOR'S

Centrés sur un thème particulier, les COLLECTOR'S de Pressimage sont issus des meilleurs articles de ST Mag, réunis et réactualisés, sous la forme de fascicules à reliure amovible. Ils constitueront pour vous une véritable collection d'ouvrages de référence facilement utilisables.

PLUS CONCRETS

Rédigés par des professionnels, les COLLECTOR'S sont pratiques et directement utilisables.

PLUS ACTUELS

ST Mag est à la pointe de l'actualité sur ST, les COLLECTOR'S bénéficient de notre avance.

MOINS CHERS

Comparez le prix d'un COLLECTOR'S avec le prix d'un livre !

GGA est une marque déposée de GGA Systems/Activité GGA



le
meilleur
texte
d'initiation
à la
programmation
sur
Atari ST !

75 F

▲ VOUS N'AVEZ JAMAIS PROGRAMME ?

▲ VOUS DISPOSEZ DU BASIC GFA, VERSIONS 2 OU 3 ?

▲ OUI?... ALORS CE COLLECTOR EST FAIT POUR VOUS !

Voici le premier "Collector" édité par ST MAGAZINE ! Il va vous apprendre à écrire vos premiers programmes, et surtout vous donner envie d'en écrire d'autres. Simple, concret, bourré d'exemples, il vous explique tout : qu'est-ce qu'un programme, une instruction, un fichier, comment dessiner à l'écran, et donne une définition claire de tous les termes informatiques.

Vous apprendrez progressivement à concevoir un programme, et comment corriger toutes les erreurs qui peuvent survenir. Impossible de rester en retard Et en plus beaucoup d'astuces pour bien commencer à programmer...

Vous serez très rapidement autonome en quelques jours, à votre rythme, vous aurez déjà écrit plusieurs petits programmes ! Pourquoi attendre ?

ECHANTILLON GRATUIT : reportez-vous à l'article "Initiation au Basic GFA" dans ST Magazine de ce mois : il est extrait du Collector ! Vous pourrez juger par vous-même !



La reliure amovible des COLLECTOR'S reste bien ouverte pendant que vous programmez. Vous pourrez y rajouter des fiches, des photocopies, et même vos propres notes.

CADEAU

Le COLLECTOR'S que vous allez commander sera peut-être GRATUIT ! Chaque mois, cinq d'entre vous seront tirés au sort et ne paieront pas leur commande !

Je commande "Initiation au Basic GFA" au prix unitaire de :

□ livret "nu" (port non compris) : 75 FF

□ OFFRE SPECIALE : le livret avec le classeur COLLECTOR'S à prix coûtant : 100 FF (port non compris)

- Frais de port (1 ex.) : 10 FF

(deux ex. 22 FF; trois ex. 29 FF)

Je joins un chèque, mandat, ou CCP à l'ordre de Pressimage: TOTAL:

NOM:

ADRESSE:

TEL:

Bon de commande à envoyer PRESSIMAGE Collector's, 210 rue C. Fbg St Martin, 75010 PARIS.

LES COMPAGNIES ETRANGERES

HEWSON

Cybernoïd 2 arrive maintenant très bientôt pour ST et Amiga, pour le plus grand plaisir de tout ceux qui avaient aimé le premier.

Custodian est un shoot'em'up avec scrolling multi-directionnel. Les graphismes sont superbes, ainsi que la réalisation,ignée des auteurs de Verminator. La musique de David Whitaker est fantastique, surtout sur Amiga, mais la version ST ne sera pas en reste, faisons confiance à Hewson!

Un peu après Custodian, nous devrions avoir Astaroth, un jeu d'arcade/aventure se déroulant dans une tombe bondée de trésors et de monstres. Avec des graphismes de Pete Lyon, le jeu devrait être magnifique! C'est plus tard que Stormlord verra le jour sur ST et Amiga. C'est un jeu d'arcade/aventure dans un monde d'héroï c'tantisy.



LOGOTRON

Starblast, le shoot'em'up en 3D pour ST et Amiga ne devrait plus tarder, ainsi qu'Archipelagos, présenté en préviews dans ce numéro.



ALTERNATIVE

Deux jeux sont en préparation chez cet éditeur anglais. Le premier s'appelle Mad Flunky, et n'est autre qu'un jeu d'arcade/aventure pour Amiga et ST, alors que le second, Wrangler, est un jeu de tableaux avec 32 niveaux!



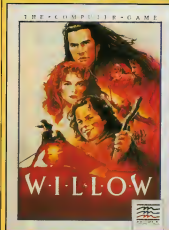
READYSOFT

Le tant attendu Dragon's Lair est enfin arrivé sur Amiga, et sera testé dans notre prochain numéro. Tout ce que je peux vous en dire, c'est que le jeu est superbe et que toutes les phases de l'arcade s'y trouvent. Hélas, il faut 20 secondes de chargement toutes les 5 secondes de jeu, et le jeu possède une durée de vie aussi limitée que l'arcade... Mais c'est vraiment ce qu'on a vu de plus beau en jeu!



MINDSCAPE

La compagnie américaine prépare un jeu basé sur le film de George Lucas et de Ron Howard: Willow. Il s'agira d'un jeu d'arcade/aventure divisé en 7 parties, entrecoupé d'images digitalisées du film. Sortie prévue sur ST et Amiga pour février/mars.



MEDIAGENIC

La sortie de Incredible Shrinking Sphera (ISS) n'est plus qu'une question de jours, et nous vous présentons ce jeu en préviews!

D'ici là, Super Hang-On sera disponible sur Amiga. Nous l'avons vu, et il est aussi bon que l'arcade! Les gros hits de l'année seront Altered Beast, Hot Rod, Galaxy Force, Time Scanner et Power Drift, mais ils devront être très réussis, en tout cas beaucoup mieux qu'Afterburner. La société vient aussi d'acheter les droits de Ninja Spirit!

MIRRORSOFT

Interphase, présenté en Préviews dans le dernier numéro s'améliore de mois en mois. Ce sera de la très belle "3D formes pleines", même si le jeu reste aussi étrange, tant dans le scénario que dans le but! Le but du jeu, quel... La sortie pour ST et Amiga est prévue pour Février.

Blastaroida arrivera peu après, sur Amiga et ST. Les auteurs de Falcon travaillent sur un simulateur de vol qui devrait plonger ce dernier dans l'ombre. Étonnant, non?



MICRODEAL

Nous vous présentons Fright Night en préviews, mais sachez que TalaSpin, le générateur de jeux d'aventure avec lequel a été fait The Grail, sera bientôt disponible pour ST.



ADDICTIVE

Nous vous présentons The Kismet en préviews le mois dernier. Ce fantastique jeu sera très bientôt disponible et offrira de l'arcade, de l'aventure, de la stratégie avec des combats à l'épée, des batailles spatiales. Cette grande aventure de pirates de l'espace et de princesses est, sans aucun doute, l'un des jeux les plus attendus du moment, que ce soit sur ST ou Amiga.



DIGITAL MAGIC

Voici une nouvelle société anglaise qui propose des logiciels sur ST et Amiga. Deux produits seront bientôt disponibles:

Trained Assassin est un shoot-em-up de cinq niveaux où vous affrontez des vagues d'ennemis, et où chaque fin de niveau est marquée par la présence d'un gros monstre, un peu comme dans R-Type! 50 images par seconde, un scrolling très fluide, horizontal ou vertical selon les niveaux et de l'action sans arrêt, voilà ce que



Ton nous promet!

Dans **Scorpio**, vous dirigez un guerrier qui doit traverser cinq régions pour retrouver une princesse, mais il vous faudra affronter de nombreux monstres, et un gardien énorme en fin de chaque région (j'ai pas l'impression de me répéter à part ça). Le jeu, un peu dans le style de **Sword Of Sodor**, sera animé par 50 images à la seconde, en 32 couleurs! Côté jeu, il y a plus de 150 ennemis, 15 armes supplémentaires et 5 niveaux. Voilà qui promet.

Ces deux jeux sortiront en premier sur Amiga, puis rapidement sur ST.

MICROPROSE

Ce y est, **Airborne Ranger** arrive sur ST Test complet dans notre prochain numéro.



PALACE

Cosmic Pirate et **Shoot-Em-Up Construction Kit** sortiront bientôt pour Amiga, et nous les présentons en préviews. Pour ce qui est de **Barbarian 2**, les gars de **Palace** testent sa jouabilité depuis maintenant plus d'un mois.

GO!

The Human Killing Machine est une suite de **Street Fighter**. Il est présenté en préviews! Pour tous les jeux Capcom en cours d'adaptation, rendez-vous au dossier **Capcom**, où nous vous présentons les versions des jeux d'arcade ainsi que leurs adaptations sur ST et Amiga!

IMAGITEC

Gemini Wing est un shoot'em-up à scrolling vertical dont les décors sont très organiques, ce qui n'est pas vraiment très sympathique, mais le mieux reste que les supers-armes seront encore plus supers que celle de **R-Type** pour m'en citer qu'un... Qu'est-ce que ça va être! Le jeu sortira fin Mars pour ST et Amiga.

**JEUX ?! AVENTURE ?! INFOS
SOFTS ?! AMIGA ?! ATARI ST
ATATRUCS ?! DEMOS**

(Soyez là, bientôt 3615 GEN4)



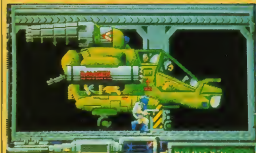
GOLDEN GOBLINS

Leurs premiers jeux sortiront vers mars/avril. Le premier est *Grand Monster Slam*, un sport médiéval dans un monde d'héroïc-fantasy, alors que le second est *Circus Attractions*, un jeu où vous participez à des épreuves du cirque!



CREATION

Nous vous avons présenté en préviews il y a un an un jeu nommé *Stormtrooper*... et il sort bientôt chez Creation. 16 niveaux et près de 120 écrans vous attendent dans ce jeu d'arcade à l'animation très fluide: bon courage!

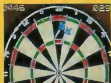


GREMLIN

Motor Massacre et *Technocop* étant sortis, tout le monde attend FOFT qui prend du retard tous les jours. Enfin, on peut espérer que ce fabuleux jeu dont nous parlerons beaucoup et longtemps dès que nous l'aurons sera disponible le mois prochain.

Ultimate Golf sera pour plus tard, ainsi que *Ultimate Darts*... Quant à *Rémrod* et *Dark Side*, mieux vaut attendre encore un peu avant d'en parler.

Gris | Deux | Trois | Quatre | Cinq | Six | Sept



**TOUT SAVOIR
SUR LES
PROCHAINS
JEUX SUR ST
ET AMIGA.**

*(Soyez prêt, bientôt
3815 GEN4)*

ELECTRONIC ARTS

Après la sortie de *Zerry Golf* sur ST et Amiga, *Fusion* sortira sur ST en même temps que le journal. *Neuromancer*, présenté en préviews, est prévu sur Amiga en février, puis *Ferrari Formula One* et *SkyFox 2* sur ST sont pour mars, alors que *Populous*, présenté dans notre précédent numéro en préviews, n'est que pour avril sur ST et Amiga. Les auteurs de *StarJumper 2* travaillent sur un simulateur de vol nommé *Hawk*, et dont les capacités devraient être impressionnantes.



DOMARK

Nous avons enfin des nouvelles des adaptations des jeux Tengen, le label d'arcade de chez Atari!

Le premier jeu qui sortira est *Vindicators*, et nous le présentons déjà en préviews et devrait sortir vers février/mars.

Le second titre n'est autre qu'*APB*, un jeu dans lequel vous jouez le rôle d'un flic américain. Des poursuites folles, des arrestations dangereuses, ainsi que des arrêts dans des boutiques d'armes feront de ce jeu un véritable exploit!

Plus tard, nous aurons le droit à *Xybots*, un jeu de labyrinthe où l'on peut jouer à deux en même temps! C'est le *Dungeon Master* du jeu d'arcade.

Ensuite, ce sera *Dragon Spirit*, un jeu d'arcade dans lequel vous jouez le rôle d'un dragon qui doit sauver une princesse des griffes d'un terrible démon.

Enfin, le dernier titre qui est pour le moment prévu est le génial *Toadfin*, un jeu dans lequel vous devez traverser de nombreux décors en naviguant à bord de votre bouée, tout en évitant les nombreux pièges qui vous guettent.

Tout ces jeux sortiront durant le premier semestre 89!

FTL

Chez *Strikes Back*, la suite de *Dungeon Master*, présentée en préviews dans notre précédent numéro, sera en vente pour ST peu après la sortie de *Génération 4*, puis plus tard sur Amiga.

La bonne nouvelle vient de *Dungeon Master 2*, que nous n'osons espérer avant 1990; il devrait sortir pour l'automne 89! Croisez les doigts, car ce jeu de SF à la *Dungeon Master* sera l'un des événements de l'année!

OCEAN

Guerilla War ne devrait vraiment plus tarder maintenant, et sera quelquefois arrivé testé dans notre prochain numéro.

Wec La Mans, l'adaptation de la course automobile de Konami sera disponible vers mars sur ST et Amiga. Disponible sur ST et Amiga, l'adaptation, en cours de réalisation par Ocean France, sera très coloré. Voici une première image de la version ST. No comment!

Un fantastique jeu en 3D, nommé *Voyager* (selon Ocean France), *Voyager 3* (selon l'attachée de presse du distributeur français) ou encore *Voyager 2* (selon le distributeur en question) sortira en février. On vous le présente complètement en préviews!

Les programmeurs d'Ocean France ont presque fini *Dragon Ninja*, qui sortira fin février si Dieu le veut. Vont-ils nous faire le même coup pour *Operation Wolf*? Répondez dans notre prochain numéro.

Après *Pepsi Cola*, Ocean se lie à Adidas pour créer une ligne de jeux de sport. On parle déjà d'un jeu de football vu de dessus et d'un jeu de volley... Ocean France serait impliqué dans l'affaire!

Enfin, *Robocop* est présenté en Préviews, et c'est une exclusivité Génération 4!



LUCASFILM GAMES

Les deux premiers jeux pour ST et Amiga, *Zac Mac Kracken* et *The Alien Mindbenders* et *Battlehawk 1942* sont tous les deux présentés en Préviews. Plus tard dans l'année, nous aurons *Indiana Jones: The Last Crusade*. Pour ce qui est des premiers jeux de la compagnie, ceux qui existaient déjà sur les 8-bits, ils seront prêts à Noël pour ST et Amiga, et seront réalisés par *Rainbow Arts*. *Rescue On The Fractalus*, *Batblazer*, *Koronis Rift* et *The Eldalen* verront donc le jour.

MAGIC BYTES

La compagnie allemande sortira bientôt *Nightdawn*, un jeu d'arcade et de réflexion qui rappelle, de loin, *Defektor*. Mauvaise nouvelle pour ce qui est de *Paranoid*, qui ne sortira peut-être pas sur ST! *Tom & Jerry*, basé sur le dessin animé, est prévu pour ST et Amiga vers la fin avril.

EAS

Cette nouvelle compagnie anglaise proposera bientôt un jeu nommé Stag. Il s'agit d'un jeu dans le style d'Elite et de Fort! En tout cas, ça s'annonce bien, et il ne reste plus qu'à espérer que ce logiciel mettra moins de temps à sortir que ceux précédemment nommés.

Un autre jeu, nommé Kayden Gerth, une sorte d'Ultima en plus coloré avec 30 donjons bourrés de pièges et de monstres! Ce jeu devrait sortir en février.



NOVAGEN

Damocles, présenté en prévisions dans le précédent numéro, sera dans les boutiques pour Pâques. C'est un beau jeu en 3D, mais on a quand même vu mieux. Cependant, il y a des effets superbes. Un exemple? Lorsque vous regardez par une fenêtre, le point de vue change et évolue selon votre position et votre distance par rapport à celle-ci.



RAINBOW ARTS

Spherical sera destiné au ST et à l'Amiga. C'est un jeu de tableau dont les graphismes s'annoncent excellents!



PSYGNOSIS

Que de titres grandioses en perspective... Voici l'une des informations les plus importantes de ce début d'année: il y aura en 1989 un Barbarian 2, mais aussi un Menace 2. Nous avons d'ailleurs pu voir ce dernier, qui mble Menace à Fort Apocalypse, dans un combat où l'on peut désormais jouer à deux. Graphiquement superbe, le jeu possède un bande-son excellente. Sachez enfin que 17 jeux sont prévus cette année... Voilà une bonne nouvelle. Il y aura aussi Aquaventure! En attendant, nous vous présentons l'un de ceux qui vont faire bruit en prévisions: Ballistik, ou comment faire de Speedball un petit jeu!



PANTHER

Cet éditeur Australien est spécialisé dans les wargames. Le premier, Fire Brigade, sera pour bientôt sur ST et Amiga, mais vous est déjà présenté en prévisions.



GRANDSLAM

Les trois prochains jeux de chez Grandlam sortent en préparation! Dandy sera en vente vers la fin février. Il s'agit d'un jeu d'arcade/aventure aux graphismes très soignés, mais visiblement assez complexe. Thunderbirds sera un jeu d'arcade/aventure basé sur la série du même nom, "Les Sentinelles de l'Air" en français. Nous avons entr'aperçu la version Amiga et elle s'annonce géniale. Enfin, The Running Man est l'adaptation, en jeu, du film avec A. Schwarzenegger, lui-même basé sur une nouvelle de King! Il s'agit bien sûr d'un jeu de chasse à l'homme, qui s'annonce plein d'action.



MELBOURNE HOUSE

War in Middle Earth, présenté en préviews dans notre numéro précédent arrivera fin février sur ST et Amiga. Le jeu est superbe et possède maintenant une bande sonore digitalisée sur les versions 16 bits! Un futur hit?



RANDOM ACCESS

Silkworm est la conversion d'un jeu d'arcade de chez Teomal. C'est un shoot'em'up à scrolling horizontal où vous dirigez soit un hélicoptère, soit une jeep, et il est bien sûr possible de jouer à deux à la fois! Il sera disponible vers la fin mars, sur ST et Amiga.

US GOLD

The Deep, que nous avons présenté en Previews dans le numéro 8 sera disponible d'ici la sortie du journal. Gauntlet 2 sortira sur Amiga en février, ainsi que Road Blaster sur ST et Amiga. 4th & Inches, un tourbillon américain pour Amiga sera testé dans notre prochain numéro, en même temps que Tv Sports Football de chez Cinemaware. Dur combat! Enfin, dans l'année, devrait sortir Dangerzone, un jeu où vous jouez le rôle d'un cascadeur, et où vous devrez accomplir des cascades pour des films. Graphiquement, c'est très joli, et avec un thème pareil, le jeu pourrait



c'est très joli, et avec un thème pareil, le jeu pourrait bien être excellent. Wait and see.



EPYX

The Games Winter Edition est sorti sur ST et sera disponible début février sur Amiga. Test complet dans le prochain numéro.

Pour ce qui est de California Games, l'adaptation ST sera également pour février.

Début mars, nous aurons le droit sur ST et Amiga à The Legend Of Blacksilver. C'est un jeu d'aventure à la manière d'Ultima, avec près de 15 villes, 40 niveaux et un labyrinthe magique.

ELITE

En attendant Paper Boy et Ghost And Goblins, dont les adaptations sur ST traînent un peu, Space Harrier 2 est enfin disponible. Proposant de nouveaux monstres et niveaux, le jeu sera testé dans notre prochain numéro.



CINEMAWARE

Test dans notre prochain numéro de Tv Sports Football. On attend maintenant Rocket Ranger pour ST, puis Land Of The Rising Sun sur Amiga, ainsi que Tv Sports Boxing.

PANDORA

Goldregon's Domain est une nouvelle fois présenté en Préviews, alors que sa sortie est imminente. Il s'agit, rappelons-le, du premier clone de Dungeon Master!

CREOLE

Nous attendons toujours le nouveau 486 de cette compagnie; il devrait être super, terrible avec de très bons effets sonores. Il sera testé dans notre prochain numéro.

SOFTWARE HORIZON

Le prochain jeu de cette jeune société anglaise s'appelle Dragonscape, et nous vous le présentons en previews!

CASCADE

Disk 15 sera une disquette qui comprendra 15 jeux différents. Voilà qui est bien surprenant en ce début d'année où les jeux faisant plus de quatre disquettes sont monnaie courante.





163, avenue du maine 75014 paris

ATARI 520 STF
4 jeux d'arcades
1 joystick

3490 Frs

PROMOTION DISQUETTES
DF DD 95 Frs Les 10

ATARI 1040 STF
Moniteur Mono HR SM 124
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
5990 Frs

ATARI PC 2
moniteur mono. HR PCM 124
double lecteur 5.4 p
512 Ko de RAM

5490 F HT

ATARI MEGA ST2
MONOCHROME
9950 F HT

REPRISE DE VOTRE ORDINATEUR
POUR L'ACHAT DU MEGA ST

ATARI 520 STF
Moniteur Couleur
640 x 200
4 jeux d'arcades
1 joystick

5190 Frs

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
Importations U.S. et G.B.
Sur ATARI ST et AMIGA
Jeux et Bureautiques
Téléphonez au :

45 41 44 54

Pour Disponibilité et prix

Lecteur 720 K 3.5 P	1290 f
Lect. CUMANA 720 K 5.4 P	1890 f
Disque Dur megaflo 30	4990 f
Pistolet Amiga	595 f
Importation LC 10 (+cable)	2550 f
FREE BOOT	350 f
Moniteur MONO. SM 124	1390 f
Moniteur COULEUR	2190 f
Extension mémoire	1490 f
Imprimante STAR LC 10 COUL	2850 f
Lecteur Double Face Interne	1050 f

AMIGA 500
+ 5 LOGICIELS
et cable Peritel
4290 Frs

ATARI 1040 STF
Moniteur Couleur
Traitement de Texte
10 Disquettes vierges
1 Tapis de Souris
6990 Frs

AMIGA 2000

9990 Frs H.T.

NINTENDO CLUB

J.B.G.
présente les dernières nouveautés
LA LEGENDE DE ZELDA
RAD RACER
RC PRO AM
METROIDS

BON DE COMMANDE A RETOURNER APRES L'AVOIR REMPLI A :
JBG ELECTRONICS 163 AV. DU MAINE 75014 PARIS.

Frais de port logiciels : 50 Frs. - Frais de port matériel : 100 Frs

VOTRE COMMANDE

NOM PRENOM

ADRESSE

TEL

CODE POSTAL

VILLE

carte bleue



Date exp.

Signature

Conditions spéciales pour les :

- Comité d'entreprises
- Collectivités - Ecoles

Renseignements au :

45 41 26 04

LES COMPAGNIES FRANCAISES

16/32 EDITION

Explora 2, d'Intomédia, sera disponible sur ST peu après la sortie de ce numéro, et d'ici un mois ou deux sur Amiga. Toujours d'Intomédia, Rockstar, présenté en préviews il y a 2 numéros, avance rapidement sur les deux machines et sera fini pour février/mars. Skull pour Amiga est en cours d'adaptation, alors que Necron pour ST sortira en même temps qu'Explora 2.

Poum! Story est un jeu d'arcade où vous jouez le rôle de cet animal, et Fire Brigade est un jeu où vous dirigez un pompier!



CARRAZ

Déjà prévu pour bientôt, voici Bambino fait la cuisine, un éducatif gastronomique basé sur les recettes de cuisine!

ERE INFORMATIQUE

Le jeu que nous attendons désormais tous est Temple Of Flying Saucers, un jeu qui Exosera tous nos vœux: graphisme fantastique et idée géniale!



LORICIELS

Décidément, ça ne bouge pas beaucoup chez Loricels. On attend toujours A-320 et Cobra 2, mais surtout l'annonce imminente d'un grand jeu d'arcade! Espérons que nous en saurons plus le mois prochain.

LANKHOR

La France entière attend Vroom, la meilleure simulation automobile que nous ayons pu voir, mais aussi Raiders, une simulation d'échanges boursiers! Un second jeu dans le style de Rudy et Mastico, Ploom, est également en préparation.

COKTEL VISION

Dakar, la légende de Djel et Hermès sont prévus pour bientôt, et s'annoncent tous excellents, mais nous vous en dirons plus le mois prochain.

TITUS

Titan ne devrait plus trop tarder pour Amiga et ST, mais tous les regards sont maintenant tournés vers Knight Force, présenté en previews.

INFOGRAMES

Tintin sur la Lune devrait rapidement sortir. Quant aux autres jeux, on n'en sait pas plus pour le moment.

DES SURPRISES.

(Sapristi, bientôt 3616 GEN4)

UBI SOFT

Nous présentons B.A.T., un préviens dans ce numéro, alors que Skateball, un jeu de football où l'on peut tuer les adversaires sera également bientôt disponible.



OCEAN FRANCE CREE 6 EMPLOIS

1 POSTE:
FORMATION:
EXPERIENCE:

DIRECTEUR DE LA PROGRAMMATION
DUT Informatique ou plus
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne expérience de l'assembleur 68000, du ST et de l'Amiga.

2 POSTES:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR ST ET AMIGA
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne maîtrise de l'assembleur 68000.

1 POSTE:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR IBM PC ET COMPATIBLES
Réalisation d'un ou plusieurs logiciels ludiques.
Bonne maîtrise de l'assembleur 8086.

2 POSTES:
FORMATION:
EXPERIENCE:

PROGRAMMEUR JUNIOR
BAC Informatique ou plus.
Connaissance de l'assembleur 68000.

OCEAN

12, avenue du 8 mai 1945
95200 SARCÈLLES
Tél: 39 92 00 38
FAX: 39 94 44 68

LA FORCE

BATMAN™

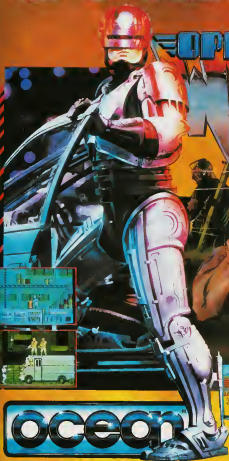
THE CAPE CRUSADER



D'OCEAN

OPERATIONS

NEW



TAITO
coll-op



OCEAN

201-111-1111
111-111-1111
111-111-1111

AMIGA

DIGI VIEW GOLD

Le fameux Digi-View de la firme New-Tek fait peau neuve. La version actuelle sera désormais remplacée par la Gold, ou plusieurs modifications ont été apportées.

La plus importante se situe sur le Hard, qui dispose d'une électronique nettement plus sensible et d'une nouvelle présentation. Ce boîtier ne demande plus d'adaptateur pour se connecter sur les Amiga 500/2000. Le soft quant à lui reste pratiquement similaire, seuls certains algorithmes ont été améliorés offrant ainsi des nuances de couleurs plus subtiles.

Le Digi-View Gold est dès à présent disponible, à un prix pratiquement similaire à celui de l'ancienne version et de l'adaptateur.



LE GFA 3.0: c'était long, et c'est bon...

Pratiquement un an après sa première présentation au CEBIT de Hanovre, le GFA est enfin disponible ! Les Ateristes connaissent tous les virtualités de ce langage, qui connaît ses destructeurs mais aussi ses



inconditionnels. Nous ne ferons pas ici son procès, mais il est important de savoir que le GFA est un excellent compromis entre la facilité de développement et la qualité du code fourni. Le GFA offre aux programmeurs confirmés les qualités d'un langage structuré, à partir duquel il est possible d'intégrer directement du C ou de l'assembleur, d'appeler les bibliothèques du système (plus de 500 y sont déjà directement implémentées), et surtout un gain de temps de développement pour tout ce qui concerne par exemple, l'interface utilisateur ou la mise au point d'algorithmes.

Le débutant trouvera grâce au GFA le moyen de pénétrer dans les entrailles de son Amiga et d'en sortir en peu de temps des applications concrètes. En effet, la simplicité et l'efficacité de l'éditeur ainsi que le manuel, très pédagogique, garni de nombreux exemples, permet d'appréhender sans difficultés les très nombreuses commandes ou fonctions du langage.

Il ne nous reste qu'à acheter au GFA Amiga le même succès que la version ST.

LOGICWORKS 2.0

Voici le premier logiciel de simulation logique de qualité professionnelle disponible sur Amiga. Ce kit logiciel est particulièrement destiné aux concepteurs de platines logiques.

Le package est constitué d'un classeur renfermant la notice (complète mais encore en anglais), et deux disquettes, l'une contenant les bibliothèques de composants, l'autre deux programmes. LogicWorks est le programme principal qui permet de concevoir ses propres circuits logiques.

La construction s'élabore à deux niveaux. Le premier permet, grâce à des éléments électroniques théoriques de base, l'élaboration de circuits simples qui deviennent, par



l'intermédiaire d'un second logiciel ("device Editor"), des Macrocomposants. Il est possible de réutiliser ces Macrocomposants à leur tour dans n'importe quel montage de LogicWorks, qui peut à son tour devenir un autre Macrocomposant. Il est important de souligner que le kit est fourni avec une très importante librairie de Macrocomposants TTL, mémoire, 68000 ou Z80, résistances et condensateurs... Plus besoin de fouiller tout le labo à la recherche du composant si convoité et tant attendu.



On dispose par ailleurs, à l'intérieur du logiciel de différentes fonctions, de simulation, de paramétrage et surtout, un chronogramme qui simplifie grandement la tâche du éruteur. Ce logiciel n'est certainement pas une panacée, mais apporte un confort et une simplicité qui n'a pas de prix... enfin 2300 Frs environ

A.M.A.S.

Dernier né de la firme Microdrol, AMAS regroupe dans un même boîtier un échantillonneur (8 bits stéréo) et un interface MIDI complète. Il est accompagné d'un logiciel qui permet de nombreuses manipulations.

Deux versions du HARD sont disponibles, l'une pour le 1000 et l'autre pour les 500 et 2000. Elles possèdent toutes deux les ports serial et parallèle de l'Amiga.



respectivement pour les transmissions du MIDI et des échantillons. Les entrées audio se font au niveau ligne sur deux prises RCA et sur un jack miniature pour l'entrée micro. La partie MIDI de offre les traditionnelles in, out et thru et est compatible avec la plupart des autres logiciels.



Sur le plan du logiciel, AMAS permet deux types de travail, le premier étant l'enregistrement et le traitement des échantillons, le second offre une gestion MIDI des sons obtenus. Sa présentation très soignée et ergonomique camoufle certainement une certaine pauvreté du nombre des fonctions de traitement. Rien à voir avec AudioMaster par exemple, on ne dispose ici que





des commandes minimeuses et indispensables. Par contre, AMAS possède un interfacement MIDI, et ouvre ainsi la possibilité d'utiliser l'Amiga comme un instrument de musique et sons sont regroupés dans des banks dont le nombre dépend de la capacité de mémoire disponible (8 max), pouvant en contenir jusqu'à dix chansons. Amas permet d'assigner chaque son d'une bank à une note, les banks quand à elles étant assignées aux canaux MIDI. On ne repose cependant que d'une polyphonie de quatre notes.

Le concept d'AMAS est très séduisant, mais malheureusement la partie logiciel reste tout de même limitée sous sa forme actuelle, le hardware est de bonne qualité, et devrait satisfaire ceux qui cherchent simultanément une interface MIDI et un sampler. Distribué par 16/32.

SCULPT 4D

Enfin disponible, voici une version évoluée venant compléter la ligne Ray tracing de l'éditeur Américain. Plus qu'une update, Sculpt 4D peut être considéré comme une version professionnelle de Sculpt-Animator.

Globalement, l'effort s'est porté vers une reorganisation du logiciel et la convivialité en a largement été améliorée. La notice, pour l'instant en anglais, a été complètement

refaite et offre une approche plus pédagogique et plus complète du logiciel.

Ce dernier, par ailleurs, s'est enrichi de nouvelles fonctions et modifications :

- De nouveaux sélecteurs de path et de hiérarchie;
- La fonction Modify regroupe maintenant tous les paramètres en une seule boîte, ce qui simplifie considérablement la programmation et limite d'autant les risques d'erreur. Autre avantage non négligeable pour les corrections, elle réaffiche les paramètres de l'objet ou du "vertex" sélectionné;
- Construtions d'objet en spirale;
- Il est possible de rendre invisibles objets en "vertices", dans le but de simplifier l'éditer, ceci n'influençant pas le rendu final;
- Il est possible de positionner directement le curseur sur l'un des sommets, au centre mathématique ou au centre de gravité d'un objet;
- Un Grid redéfinissable permet des positionnements plus précis;
- On peut ramener les points d'un objet sur le grid ou sur un même plan;
- Deux nouvelles matières ont été rajoutées : métal et transparent;
- La taille du corrélateur de sol est maintenant réglable;
- Des modes de rendu intermédiaires ont été implémentés ainsi qu'un fill overcoat;
- La partie animation reste pratiquement inchangée, excepté que Sculpt 4D peut reconstruire une scène intermédiaire entre deux, à un moment donné, et qu'il est possible de définir la durée de chaque image de l'animation;
- Les macros ont été étendues à la partie animation. Elle peuvent être appliquées sur un traitement de texte (format ED) et peuvent par la suite être déclenchées par l'une des touches du clavier. Il est cependant dommage que le langage reste primitif, ce qui limite d'autant ses possibilités. Le fait de ne pouvoir y inclure des boucles ou des procédures mathématiques comme dans un simple basic empêche par exemple tout calcul de trajectoire ou de matière non linéaire.

D'une manière générale, Sculpt 4D devient réellement un outil, digne d'une station de travail, surtout avec la version 68020 (incluse dans le package). Une meilleure gestion de la palette HAM et de l'antialiasing offrent un rendu graphique d'une qualité irréprochable. Restent encore quelques regrets : la fonction fill fait toujours quelques caprices, mais surtout un manque de paramétrage de certaines fonctions telles que la brillance ou le smooth restreint le réalisme du rendu. Pour le mapping, nous devrions aussi attendre une prochaine version, que de nombreuses touches cachées et un petit panneau dans le cadre laisse présager. A deux doigts du rêve...

CREER OU MODIFIER un icône Amiga

Ce qui fait le charme de l'écran Workbench, c'est la stabilité engendrée par la présence de ces petits dessins colorés. Cependant, il n'est pas toujours évident que les pictogrammes vous conviennent, à cause d'un souci d'esthétique ou d'originalité ou bien simplement à cause de leur absence alors qu'ils auraient été justement très utiles.

Mais qu'est-ce qu'un icône ?



C'est un fichier qui porte le suffixe ".info". Ce fichier a le même nom que le programme ou tiroir qu'il illustre. Par exemple, le tiroir "System" est illustré par l'icône "System.info".

Ces fichiers sont le plus souvent courts (environ un peu plus d'un Ko), et ils contiennent le dessin, le type du programme ou tiroir, mais aussi des informations telles que leur localisation dans la fenêtre Workbench, ou dans la fenêtre de tel ou tel répertoire. Par exemple, System.info contient la localisation de l'icône de System dans la fenêtre de la disquette Workbench et aussi la taille, la localisation de la fenêtre ouverte en cliquant deux fois sur System. Donc, un icône est bien plus qu'un simple dessin, et sa création demande donc plusieurs étapes.



Dans tous les cas, il vous faudra dessiner votre icône. Sur la disquette AmiCône (disponible à la boutique de GEN4), on peut trouver le programme VDraw. Qui n'est rien d'autre qu'un super logiciel graphique en "domaine public" (ne vous attendez pas à DPaint II!), et qui vous permettra de créer des broues, de les enregistrer sur disque puis de les transformer en icônes par l'intermédiaire de Zapiclon présent dans le tiroir Creation de AmiCône.



Par VDraw, il vous faut dessiner votre icône avec la souris, puis sélectionner l'option "brouse" (à gauche de l'écran), ensuite enfouir votre dessin avec le cadre en déplaçant la souris, et enfin cliquer quand vous êtes satisfait. Le sauvegarde s'effectue en cliquant sur le dessin représentant une disquette, une fenêtre s'affiche à droite où vous cliquez sur le dessin représentant une



disquette avec une flèche qui pointe vers l'intérieur de celle-ci (c'est-à-dire transféré vers la disquette). Ensuite, il ne reste plus qu'à entrer le nom que vous voulez donner à votre brouse ("Brouse" par exemple).

Zapiclon transforme les broues de VDraw ou DPaint II en icône, voici sa syntaxe:

Zapiclon Brouse Icône

Ici, Brouse est le nom de la brouse créée avec VDraw et Icône est le nom que vous voulez donner à votre icône. Il faut remarquer que pour Zapiclon, il n'est pas utile de préciser le suffixe ".info". Mais Zapiclon ne fabrique que des icônes "Tool", et il existe pourtant différents types d'icônes (à se compliquer!).

Les vôtres

Tool: Pour un programme qui démarre tout seul dès que l'on clique deux fois sur lui (Ex. Calculateur sur la disquette Workbench);

Drawwin: Pour un tiroir qui peut contenir plusieurs programmes (Ex. System toujours sur la même);

Project: Pour les scènes des fichiers "notes" créés par NotePad;

Garbage: Un tiroir qui peut être vidé sans Workbench (Ex. TrashCan);

Donc, après avoir fabriqué un superbe icône avec Zapiclon à partir d'une brouse de VDraw, il ne vous reste plus qu'à l'associer au programme désiré. Il nous faut alors distinguer plusieurs cas:

* Votre programme est du type "Tool". Là, pas de problème. Vous copiez l'icône sur la disquette où se trouve votre programme, de la façon suivante:

**COPY Icône info RAM
COPY RAM:Icône.info d:0:Programme.info**

Oh "Icône.info" est le nom de l'icône que vous avez dessinée, et "Programme.info" le programme à "icôner". Pour vérifier, il suffit de cliquer deux fois sur l'icône de la disquette, et d'admirer votre icône tout neuf et qui marche!

* Vous voulez "icôner" un tiroir, or zapiclon ne gère que des icônes Tool. Il faut donc les transformer avec IconType.

ICONTYPE d Icône (pas besoin d'ajouter ".info")

qui transforme Icône, qui était un pauvre Tool, en un Drawwin puissant. Ensuite, il ne restera plus qu'à le copier avec le nom du tiroir sur une disquette. Ce sera la même chose que plus haut avec un Tool.

Jusqu'à maintenant, nous avons vu comment créer un nouvel icône, mais il est aussi possible de ne changer que son dessin. Pour cela, on utilisera le programme *IconImage* présent sur la disquette *Amigadoc* disponible à la boutique de GEN 4 (j'ai parfois l'impression de me répéter un peu). *IconImage* se démarque à partir du CLI, en entrant *IconImage*, ou à partir du *Workbench* en cliquant sur son icône. Il suffit de rentrer le nom de l'icône à changer ("Programme info" par exemple), puis d'entrer le nom de l'icône qui doit le remplacer ("Icon:info" par exemple). Il faut remarquer qu'ici, nous devons mettre ".info".

Cependant, certains icônes ont besoin d'un peu plus de soins. C'est le cas des icônes "Project". Par exemple, une note écrite avec *Notepad*, pour être affichée, a besoin du programme *NotePnd*. Pour qu'elle fasse appel à lui, il faut que cela soit inscrit dans le fichier *Note.info* ("Note" étant votre note). Pour cela, on se sert de l'option *Info* du *Workbench* qui se trouve dans le menu *Workbench* que vous verrez apparaître en cliquant sur le bouton de droite quand vous êtes devant l'écran blanc de votre *Workbench*. Cliquez sur votre Note et en laissant le bouton de droite enfoncé et en amenant le pointeur sur *Info*, vous verrez apparaître une fenêtre où sont inscrits le type de l'icône (vous pourrez vérifier que vous ne vous êtes pas trompé), d'autres informations et *TOOL TYPES*.

Dans le cas d'une note, vous avez *Sys:Utilities/Notepad* c'est-à-dire que l'Amiga démarre *Notepad* puis s'occupe



de votre Note. Si vous voulez, par exemple, de créer un schéma pour une image IFF et que vous voulez commander son affichage à partir du *Workbench*, grâce à une routine du type *ViewILBM*, il vous faudra taper dans la fenêtre *TOOL TYPES*, *Sys:ViewILBM*.

Parti de là, plus rien ne vous empêche de créer à votre guise des icônes et de laisser libre cours à votre imagination débridée pour illustrer vos écrans *Workbench*.

Cependant, certains programmes ne peuvent démarrer qu'à partir du CLI, car ils ont été conçus ainsi. Vous vous en apercevrez, si votre programme ne fonctionne pas correctement ou si vous obtenez l'erreur 121 de l'*AmigaDOS*, c'est-à-dire que le programme n'est pas démarrable. Surtout, n'oubliez pas le type de l'icône que vous créez.

Voilà, j'espère que vous avez été assez clair, et que la force soit avec vous.

Jean Michel Marie-Julie

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE

Le dernier ouvrage de micro application, entièrement dédié au lecteur de disquette est disponible.

Ce livre s'adresse autant au débutant qu'au programmeur confirmé. Il traite des accès et des problèmes que l'on peut rencontrer dès que l'on a à faire au lecteur, aussi bien à partir du *workbench*, du *DOS* ou du basic, que lors de programmations plus sophistiquées. Il analyse la structure et l'organisation, des fichiers, trackDisk device, des virus, etc.

Comme dans les autres ouvrages de cet éditeur, une disquette contenant, les exemples et applications, est fournie.



Episode n°3:

A LA DECOUVERTE DE L'AMIGADOS

LE PAYS DES STARTUP-SEQUENCES

Depuis le mois dernier, vous avez sûrement exploré à fond les entrailles de votre disquette *Workbench*, et elle n'a désormais plus de secrets pour vous. Vous vous êtes certainement déjà demandé comment fabriquer une disquette de travail qui démarre toute seule et qui contient votre (ou vos) programme(s) préféré(s). Par exemple, installer *Notepad* sur une disquette séparée afin de ne pas encombrer votre disquette *Workbench* avec votre futur *Best-seller*.

Pour cela, il va falloir faire attention à divers problèmes :

- Rendre votre disquette "Auto-Boot" (qui démarre toute seule comme une grande) ;

- Écrire une startup-sequence, c'est-à-dire une liste d'instructions qui seront exécutées dans l'ordre, lors de l'insertion de la disquette ;

- Inclure sur votre disquette TOUS les fichiers nécessaires au bon fonctionnement de votre ou vos programmes et aussi les commandes CLI utilisées dans votre Startup-sequence.

Prenez les étapes une par une, en tentant de ne rien omettre. Tout d'abord, munissez-vous d'une disquette vierge formatée (avec l'option Format du Workbench). Puis enregistrez les commandes CLI nécessaires à la manipulation:

```
ed dff0e
Copy copy ram:
Copy dir ram:
Copy execute ram:
Copy Cd ram:
Copy MakeDir ram:
Copy Ed ram:
Copy Echo ram:
Copy BindDrivers ram:
Copy Setmap ram:
Copy LoadWb ram:
Copy SetClock ram:
Copy Path ram:
Copy If ram:
Cd ram:
```

Puis rentrons notre disquette Auto-Boot, en entrant:

Install dff0:

(Après avoir, on l'a mise dans le lecteur interne). L'instruction Install "installe" un boot sur les premières pistes de la disquette, où le système pourra savoir, dès l'insertion, s'il s'agit d'une disquette contenant le Dos ou d'une disquette étrangère. Cette instruction est aussi utilisée pour détruire certains virus, car ces derniers vont se loger dans les premières pistes. Cela fait, il nous faut créer la Startup-sequence, qui doit se trouver dans le tiroir "e" de la disquette comme sur un disque Workbench.

Il nous faut donc déjà fabriquer un tiroir "e":

MakeDir dff0a

MakeDir (ou "Make a directory") signifie "créer un tiroir". Nous allons maintenant remplir ce tiroir avec la Startup-sequence, grâce à Ed. On entre:

Ed Startup-sequence

On est maintenant face à un écran vide et un curseur qui attend qu'en lui fasse faire quelque chose. Dans tous les cas, il attendra que je vous explique comment faire une belle Startup-sequence que vous pourrez montrer fièrement à vos amis. Voici en exclusivité la startup-sequence d'une disquette Workbench 1.2:

```
echo "A500 Workbench 1.2 F Version 31.56
23-APR-87"N"
BindDrivers
if EXISTS aysystem
path aysystem add
endif
if EXISTS aysatellite
path aysatellite add
endif
Dir RAM.
Path RAM: add
SetMap f
AddBuffers dff0.30
Loadwb
failst 30
SetClock >NII: Opt load
Date
andef > nil:
```

La commande Echo permet d'afficher des textes à l'écran (comme Print en Basic, quelle culture!). Le texte doit être entre guillemets, attention à ne pas en mettre à l'intérieur de votre texte, sinon c'est l'erreur de syntaxe.



Cependant, on peut spécifier le type de caractères, les couleurs, la taille de la fenêtre CLI. Nous le verrons en fin de cet article afin de ne pas encombrer ce paragraphe.

BindDrivers permet l'intégration des pilotes contenus par "Expansion" ou système. Ces pilotes s'occupent des extensions hard de l'Amiga, comme le disque dur ou l'émulation PC ou AT sur un A2900. Donc, ne l'oubliez pas si vous possédez une extension de ce genre.

La commande if Exists aysystem veut dire "si System existe alors". Sys représente la disquette avec laquelle on a démarré le système (ici, c'est le Workbench). Il s'agit en fait d'un test, et si le tiroir System est sur la disquette Workbench, en fait ce qui suit sinon on saute à l'instruction suivante "EndIf", c'est-à-dire "fin de condition".

"Path aysystem add" est l'instruction exécutée si System existe. Path définit les chemins que l'AmigaDos suivra pour trouver une instruction. C'est-à-dire que si vous lui demandez l'exécution d'une commande qui ne se trouve pas dans le tiroir "e", au lieu de vous dire qu'il ne l'a pas trouvée, il ira chercher en plus dans une autre répertoire, et ici, il cherchera aussi dans System. Cela permet, par exemple en cas où l'on veuille utiliser Notepad qui est dans le tiroir.

Utilisez, d'ailleurs tout simplement: Notepad au lieu de Utilitaire/Notepad.

Der Run: permet d'afficher l'icône du disque virtual ram: dans le Workbench.

Setmap f que vous connaissez déjà (le clavier français).

AddBuffers met de côté quelques Ko pour votre lecteur de disquette, constituant ainsi un buffer. L'accélération produite vient du fait que les données peuvent avoir besoin d'un peu de mémoire pour s'installer et cela évite aussi des accès disque lorsqu'on en a besoin. Par exemple, la première fois que vous entrez Dir, l'Amiga chargera Dir, et si vous entrez Dir une seconde fois, il n'y aura pas d'accès disque en ce qui concerne la commande, mais seulement la lecture de la disquette pour constituer le répertoire. Un petit conseil: n'abusez pas de mémoire pour AddBuffers, car la valeur qui suit AddBuffers représente le nombre de blocs de 512 octets réservés et cela se déduit directement de la mémoire système.

LoadWb en LoadWorkbench signifie "charger le Workbench". Si vous oubliez, à la fin de la Startup, vous serez devant un écran vide, et vous ne pourrez en sortir qu'un coup de CTRL-Alt-Alt.

Fallat, c'est la limite d'erreur à partir de laquelle la startup-sequence doit s'arrêter. L'instruction est suivie d'un paramètre, c'est le seuil de gravité en-dessous duquel

AMIGA

L'exécution de la startup doit s'arrêter. A chaque fois qu'il y a erreur, l'instruction retourne un code d'erreur à l'AmigaDos:

- 5 correspond à une erreur sans gravité;
- 10 correspond à une erreur pas trop grave, qui peut être corrigée;
- 20 correspond à une erreur grave, qui ne peut pas être corrigée;

SetClock >nil Opt load permet à votre Amiga d'être à l'heure. En effet, l'heure de l'horloge interne permanente est chargée dans l'AmigaDos qui possède un propre horloge, mais qu'il a besoin de remettre à l'heure à chaque allumage. L'instruction SetClock Opt Save met votre horloge interne à l'heure. Bien sûr, tout ce que je viens de dire n'a aucune importance pour ceux qui n'ont pas d'horloge permanente, donc dans ce cas, ne mettez pas cette instruction dans la startup-sequence et vous gagnerez un peu de temps.

Date, ici, affiche la date. Il permet aussi de mettre votre Amiga à l'heure, avec la syntaxe suivante:

Date Heure Date

Pour l'heure, il faut respecter le format: HH-MM-SS et rappeler-vous que 24H59 et 57 secondes n'existent pas. Pour la date, il faut l'introduire ainsi: JJ-MMM-AA, l'AmigaDos admettant les dates du 02-Jan-78 jusqu'au 18-Jan-86 (2046). Pour les mois, on ne met que les trois premières lettres, mais en anglais (Jan, Feb, Mar, Apr, May, Jun, Jul, Aug, Sep, Oct, Nov, Dec). Si l'une des données contient des nombres avec un seul chiffre, n'omettez pas de mettre un zéro avant (pas 5 mais 05).

C'est le moment de sortir les moustours, car c'est la fin de la startup-sequence, et l'on ferme le fenêtre CLI. Notez que si vous voulez une disquette de travail pour utiliser le CLI, vous n'avez qu'à supprimer cette instruction et le système vous rendra la main dès la fin de la Startup.

Vous avez vu plusieurs fois apparaître Nil: il s'agit d'un périphérique qui reçoit les données mais qui n'en fait



rien, et il permet la destruction de données indésirables.

Maintenant, vous savez tout sur la Startup de votre Workbench, et vous pouvez utiliser les instructions vues ci-dessus ainsi que, bien sûr, toutes les instructions de l'AmigaDos ou programmes exécutable. Voyons maintenant un exemple de Startup maison... Il s'y a pas de droit d'auteur, donc libre à vous de le reproduire, le transformer et le répandre dans le monde entier...

Run ViewILBM Germaine
Echo "Bienvenue dans le monde merveilleux de l'Amiga!"
Echo "Dans quelques instants, vous allez aux commandes d'une machine extraordinaire"

```
Echo ""
Echo "Je ne vous demande qu'un peu de patience"
Echo ""
Wait 10
BindDrivers
if EXISTS sys:system
  path sys:system add
endif
if EXISTS sys:utilities
  path sys:utilities add
endif
Dir Ram:
Path Ram: add
SetMap f
Addbuffers d0. 20
LoadWB
SetClock >Nil Opt load
Data
Assign Notepad sys:Utilities/Notepad
Notepad
```

Cette Startup ressemble beaucoup à celle du Workbench, c'est normal, elle fait tout de même des choses très utiles. En plus on trouve, "Run ViewILBM Germaine". L'instruction Run permet d'exécuter le multitâche de l'Amiga, on en a déjà parlé au sujet de Ed. Ici, Run permet de lancer l'exécution de l'instruction qui suit, tout en affichant le message des commandes Echo qui suivent. On évite ainsi de rester devant un écran vide, car pendant que l'image se charge (ViewILBM Germaine affiche l'image Germaine), le message contenu dans Echo s'affiche.

On trouve aussi l'instruction Assign, qui s'occupe des "assignations". Par exemple, si vous êtes fatigué d'entrer Preferences au clavier, grâce à l'instruction Assign p: sys:Preferences, vous n'avez plus qu'à entrer "p". Les assignations sont très utiles, car certains programmes vont chercher certaines informations sur une disquette ou dans un répertoire particulier, et si vous décidez de les déplacer avec le programme sur une autre disquette qui ne possède pas le même nom, il ne les trouvera pas sauf si l'AmigaDos intervient du fait qu'il aura été prévenu par Assign que tel ou tel disque pouvait aussi être appelé autrement. C'est clair?

En fait, si un programme vous renvoie une erreur du genre "disquette X n'existe pas" et qu'il est à présent sur la disquette mais que votre disque s'appelle maintenant Y, il faut faire un Amiga Y-X.

Votre Startup-sequence est maintenant terminée, mais si vous rélecteur avec cette disquette, vous aurez un magnifique message d'erreur du genre "Unknown command Echo" (Commande Echo inconnue). Car il ne faut pas oublier de copier toutes les commandes dont vous vous servez dans votre startup dans un trois "e".

```
MakeDir d0:
Copy Echo ram:
Copy BindDrivers ram:
Copy Setmap ram:
Copy LoadWb ram:
Copy SetClock ram:
Copy Path ram:
```

et toutes les instructions supplémentaires que vous pouvez utiliser dans votre Startup.

Mais ce n'est pas tout, la dernière fois, nous avons étudié la disquette Workbench et il y avait des trois disques ou files qui sont enregistrées des données essentielles au fonctionnement de l'Amiga. Il faut donc qu'elles soient présentes sur votre disquette. Insérez votre Workbench et entrez ceci:

```
Cd d0:
MakeDir ram:file[[]] Fonts/Devs
Copy file ram:
```


Copy l ram:
 Copy fonts ram: all
 Copy dfo: Preferences ram:
 Copy dews ram: all
 Delete ram: dews/printers all
 MakeDir ram: dews/printers
 Copy dews/printers <Votre driver d'imprimante> ram:
 Cd ram:

Pas de panique ! En fait, c'est très simple, si vous avez une MPS 1000, il n'est pas vraiment utile d'avoir sur votre disquette le driver de l'Epson. Donc, on copie tous les drivers en mémoire puisqu'ils font partie de Dews, puis on les efface, et on fabrique un tiroir Printers où l'on met votre Driver. Bien sûr, à la place de <Votre driver d'imprimante>, vous mettez MPS_1000 par exemple. Toutefois, si vous ne possédez pas d'imprimante vous n'avez pas à mettre les lignes

Copy dews ram: all
 MakeDir ram: dews/Printers
 Copy <Votre driver d'imprimante> ram: dews/Printers

De plus, le signe "I" veut dire "et", c'est-à-dire que l'Amigalops fabriquera un tiroir lba, un tiroir l, etc. On utilise l'option "All" dans Copy, lorsqu'on copie un tiroir et que l'on désire que les sous-tiroirs qu'il contient soient aussi copiés.

Cela fonctionne aussi pour une disquette, par exemple:

Copy dfo: ram: all

copiera le contenu de dfo: dans ram. Cependant, cette opération est beaucoup plus lente qu'avec Diskcopy. Retirez votre Workbench, insérez votre disquette, et entrez:

MakeDir ram:lba:l Fonts lDews
 Copy lba dfo:
 Copy l dfo:
 Copy fonts dfo: all
 Copy dews dfo: all
 Copy Preferences dfo:

Il ne faut surtout pas oublier d'enregistrer tous les fichiers dont vous aurez besoin avec votre programme et le programme lui-même. À l'heure de baptiser votre nouvelle disquette avec l'instruction Relabel est maintenant arrivée:

Relabel dfo: Amélie fo: Amélie est le nom de ma disquette)

Voilà, c'est fini, et pour vérifier, rebootez votre Amiga avec cette nouvelle disquette. Si vous n'avez pas mis de EnDCLL, l'écran Workbench se trouve derrière la fenêtre CLL.

L'IMAGE EST ENSUITE
 TRAITEE EN UN TEMPS RECORD
 GRACE AU MICROPROCESSEUR 64 BITS
 COUPLE A UN BLITTER A
 ARCHITECTURE RISK



Je vous avais promis de vous dévoiler les mystères de Echo, eh bien les voici. Il s'agit de codes que l'on entre à l'intérieur des guillemets, par exemple Echo "aJlm Bonjour" affichera Bonjour en caractères gras. Je vous en donne d'autres.

*c1lm caractères gras
 *c1cm souligné
 *c18m Italique
 *c17m Vidéo inverse

*c12m écriture noire *a140m fond bleu
 *c130m ----- blanc *a141m ---- blanc
 *c131m ----- blanc *a142m ---- noir
 *c132m ----- noir *a143m ---- orange
 *c133m ----- orange

*c1m n représente la largeur en caractères de la fenêtre CLL
 *a1m n représente la largeur en pixels de la marge
 *c1ny m représente la distance en pixel du bord supérieur de la fenêtre
 *c1nt n représente le nombre de lignes de la fenêtre CLL

Maintenant, vous avez tout pour fabriquer vos disquettes de travail auto-boot et même leur donner une super présentation. Dans à bientôt, pour de nouvelles aventures.

Jean Michel Marie-Julie

Les dessous d'AGNES et de DENISE

Afin de mieux comprendre le listing du dernier numéro, il est nécessaire de posséder une liste des registres des coprocesseurs vidéo de l'AMIGA. Je vous donne donc aujourd'hui une synthèse des registres les plus intéressants pour réaliser des animations graphiques.

Les deux "pages" qui nous intéressent sont AGNES et DENISE: la première regroupe le contrôleur vidéo et le blitter et la seconde est aussi connue sous le deux noms de COPPER. La liste des registres fournit le nom, la taille et

AMIGA

L'adresse de chacun d'entre eux ainsi qu'une explication de son rôle. L'adresse est donnée à partir de \$DFF00, la taille, elle, est donnée avec un W pour un mot (16 bits) et un L pour un mot long (32 bits).

Certains registres possèdent deux adresses, l'une pour les lire et l'autre pour les modifier. Dans ce cas-là, les deux adresses sont indiquées avec un r pour l'adresse où l'on lit (R pour Read) et un w pour l'adresse où l'on écrit (W pour Write).

Le copier a été détaillé dans le dernier numéro, je donne donc juste des petits rappels.

Cet étrange animal peut se synchroniser parfaitement avec le balayage de l'écran, et il possède son propre langage qui comporte trois instructions: MOVE, WAIT et SKIP. Les registres du copier sont les suivants:

COPILC.L (\$80) Pointeur sur la copier-list;
COP2LC.L (\$84) Pointeur sur une seconde copier-list (rarement utilisée);
COPJMP.L w (\$85) Un appel à cette adresse provoque un saut du copier au début de la copier-list pointée par COPILC, idem mais pour COP2LC;
COPJMP2.w (\$8A) Idem mais pour COP2LC;
COPOCN.w (\$2E) Si le bit 1 est à 1, le copier a accès aux registres 16 à 31 (à partir de \$DFF00);
DMACON.w (\$96w \$02r) contrôle des accès DMA, pour que le copier puisse écrire dans les registres, le bit 7 doit être à 1;
INTREQ.w (\$9Cw \$1Er) "Interrupts Request": Permet de déclencher une IT avec le copier en mettant le bit 4 à 1. Il faut le remettre à 0 après avoir traité l'IT;
INTENA.w (\$9Aw \$1Cr) "Interrupts Enable": Permet d'autoriser l'IT copier, pour cela il faut mettre le bit 4 à 1.

L'interruption copier est une IRQ comme une autre, et l'on peut très bien déclencher une IRQ en changeant n'importe quel bit de INTREQ. La programmation du copier se fait dans cet ordre:

* **DMACON** pour autoriser le DMA;
 * **COPILC** pour indiquer la nouvelle copier-list;
 * **COPJMP1** pour valider cette nouvelle adresse;

Il faut de plus avoir écrit une copier-list avec des DC.

La syntaxe des instructions du copier est:

MOVE [0000000r][rrrrrrrr][ddddd][ddd0ddd]

r=Registre (sélection par donc bit 0 à 0)
 d=Dernier (mot donc deux accès pour les mots longs)
 Cette instruction permet de modifier la valeur d'un registre.

WAIT [yyyyyyyy][0000000L][wwwwww][hhhhhh0]

y=Position verticale attendue
 x=Position horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 high)
 b=Le copier doit-il attendre le blitter (0=Oui 1=Non)
 v=Masque binaire vertical
 h=Masque binaire horizontal
 Cette instruction attend une position du faisceau d'électrons

SKIP [yyyyyyyy][0000000L][wwwwww][hhhhhh1]

y=Position verticale attendue
 x=Position horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 highres)
 b=Le copier doit-il attendre le blitter (0=Oui 1=Non)

v=Masque binaire vertical
 h=Masque binaire horizontal

Cette instruction passe l'instruction suivante dans la copier-list si une certaine position a été dépassée par le faisceau d'électrons du moniteur.

La deuxième bête que nous allons étudier est le blitter. Son rôle dans un système tel que l'Amiga est de transférer des blocs de bits afin d'accélérer les animations graphiques. Le blitter est le responsable des scrollings, BOB's, et autres nouveautés propres à l'Amiga... Sa programmation est beaucoup plus complexe que celle du copier. De plus, il peut aussi tracer des lignes, mais nous ne verrons aujourd'hui que la fonction de transfert de blocs. Ses registres sont les suivants:

BLTAPT.L (\$50)
BLTBPT.L (\$5C) Ces quatre registres sont les pointeurs sur les
BLTCPT.L (\$68) trois sources (A, B & C) et la destination du BLTAPT.L (\$54) transfert (D)
BLTAMOD.w (\$64)
BLTRMOD.w (\$62) Ces registres contiennent les modules d'adressage, cette valeur
BLTCMOD.w (\$60) est ajoutée à la fin de chaque ligne.
BLTDMOD.w (\$66)
BLTALWM.w (\$44) Masque des 16 pts à droite pour la source A
BLTAFWM.w (\$46) Masque à gauche

BLTCNO.L w (\$40)
 Bits 0-7
 8 USED Validation de la destination D
 9 USEB Validation de la source C
 10 USEB Validation de la source B
 11 USEA Validation de la source A
 12-15 ASB10-ASB15 Décalage en pts de la source A

BLTCNO.L w (\$42)
 Bits 0 LINE tracé de ligne
 0-Non (mode blocs) 1=Oui
 1 DESC balayage des données
 0=croissant 1=décroissant
 2 FCI Mode de remplissage
 0=Intérieur 1=Extérieur
 3 IFE Mode de remplissage inclusif
 4 EPE Mode de remplissage exclusif
 5-11 Initialisés
 12-15 BSH0-BSH3 Décalage en pts de la source B

BLTSIZE.w (\$58) Taille du bloc et démarrages du blitter
 Bits 0-5 Largeur du bloc en mots
 64 mots=1024 pts
 6-15 Hauteur en pts (1024 pts)
 Ecrire dans ce registre déclenche le transfert du bloc

DMACON.w (\$96w \$02r) contrôle du DMA
 Bits 6 Accès blitter au DMA (0=Non 1=Oui)
 10 Priorité du blitter sur le DMA
 13 Détection de bloc vide (0=Pas vide 1=vide)
 14 Blitter occupé (0=Non 1=Oui)

Le blitter et le DMA partagent les mêmes cycles et donc ne peuvent travailler simultanément (sur 512 Hz)

Sa programmation se fait dans cet ordre.

* **DMACON** (bit 6 et 10 la plupart du temps)
 * Pointeurs d'adresses **BLTAPT** sources et destination
 * Modules **BLTAMOD** (souvent à 0)

- * Masques BLTAXWM (assoient à \$B8E) pour la source A
- * contrôle du bit BLTCON0
- * idem avec BLTCON1 (pour des transferts de blocs, les bits 0, 2, 3 et 4 sont à 0)
- * Démarrage en indiquant la taille du bloc dans BLTSIZE
- * On peut attendre la fin du transfert en testant le bit 14 de DMACON

Il reste enfin à étudier les registres vidéos sans lesquels il est hors de question de faire des démos...

COLORx.w (\$180-2d) Registre de la couleur x

Bits	0-3	Bleu
	4-7	Vert
	8-11	Rouge

DIWSTRT.w (\$8E) Coordonnées du coin haut-gauche de la fenêtre d'affichage

Bits	0-7	Coordonnée horizontale (précision de 4 pts lowres et 8 pts highres)
Bits	8-15	Coordonnée verticale (précision 1 pt)

DIWSTOP.w (\$90) Coordonnées du coin bas-droite

BPLCON0.w (\$100) contrôle de l'affichage

Bits	0	Intellis
	1	ERSY Genlock vidéo
	2	LAZE Mode entrelacé (0=Non 1=Oui)
	3	LPEN Style optique (0=Non 1=Oui)
	4-7	Intellis
	8	GAUD Genlock audio
	9	COLOR_ON Mode couleur (0=Non 1=Oui)
	10	DBLPP Mode dual-playfield (0=Non 1=Oui)
	11	HOMOD Mode HAM (0=Non 1=Oui)
	12-14	PBUF-PBUF3 Nombre de plans (0-5 + HalfRate mode)
	15	HIREX Mode haute-résolution (0=0 pts 1=Non 1=Oui)

BPLCON1.w (\$102)

Bits	0-3	Décalage horizontal des plans impairs
	4-7	Décalage des plans pairs
	8-15	Intellis

BPLPT1 (\$E0-4d) x=0-5 Pointeurs vidéos dynamiques

BPLMOD.w (\$108) Module du playfield 1 en mots
Cet valeur est répétée au pointeur du bipplan en fin de ligne et permet donc de définir un bipplan plus large que la partie visible. Par exemple, s'il apparaît à l'écran 320 points dans la largeur (40 octets par ligne) et que l'on veut définir un bipplan de 480 points, il suffit d'indiquer au module de 80 octets, ou 10 mots. En fin de ligne, le pointeur vidéo saute 180 points.

BPL2MOD.w (\$10A) Module du playfield 2 en mots

DDFSTRT.w (\$92) Délai avant le "video data fetching" (\$6038)

DDFSTOP.w (\$94) Fin du "video data fetching" (= \$6040)

De plus, il faut savoir que sur Amiga, les pointeurs vidéos sont dynamiques. Cela signifie qu'ils s'incrémentent sans cesse et obligent donc le système à les remettre à leur valeur de départ au début de chaque balayage. Pour cela, la plupart du temps, la copier-bloc débute par la remise en place de ces pointeurs.

Les effets utilisés dans les démos sont souvent dus à une judicieuse utilisation du copier et des registres vidéos. Par exemple, lorsque l'on voit une image osculer horizontalement avec une amplitude inférieure à 16 pts, il est probable qu'elle est animée simplement en indiquant une valeur différente à BPLCON1 à chaque ligne (grâce au copier). Ce type d'animation ne prend que quelques dizaines de cycles et est bien plus propre et



performante que la même chose faite à coups de bit.

Dans le scrolling du menu dernier, une combinaison des deux copieurs permettrait d'une part une déformation (registres vidéos + copier) et d'autre part un mouvement (avec le bitler). En règle générale, les déformations sont faites avec le copier et les registres vidéos alors que les mouvements généraux sont réalisés avec le bitler (on peut néanmoins réaliser des scrollings en modifiant les pointeurs des bipplans, mais c'est une autre histoire, dans le prochain numéro peut-être...). Un dernier détail, pour faire une animation "rasée", il est primordial de se synchroniser avec le balayage. La méthode couramment choisie consiste à réaliser toute l'animation dans l'IRQ déclenchée par le copier (qui est synchronisé avec le balayage).

Un peu de vocabulaire pour se cultiver:

* **Bipplan** "plan de bits". Zone mémoire représentant un plan de bit. Il faut autant de bipplan que de bits dans la couleur (2 pour 4 couleurs, 3 pour 8, 4 pour 16...).

* **Playfield**: "Terrain de jeu" (quid est le rapport ?) Le playfield regroupe des bipplans pour former une "image" parfaite plus grande que la partie visible à l'écran. Un mode dual-playfield, l'Amiga considère deux playfields, l'un regroupant les plans pairs et l'autre les plans impairs.

* **Pointeur d'affichage**: elle n'a rien à voir avec les fenêtres d'intuition, c'est simplement le zone où va afficher la portion de mémoire vidéo délimitée par le programmeur.

* **VBL**: interruption déclenchée à chaque passage du faisceau d'électron en haut de l'écran.

Voilà, c'est tout pour ce numéro. Vous pouvez trouver des indications plus complètes sur le hardware de l'Amiga dans le fameux **HARDWARE MANUAL**, livre de chevet (en anglais) de tout programmeur en assembleur, ou bien dans la "bible de l'Amiga" de Micro-application qui détaille également les routines des ROMs.

Après les quelques explications sur les registres, nous pouvons continuer notre étude sur des scrollings sur Amiga. Oubliions quelques temps le bitler pour nous consacrer à une programmation bien plus subtile des scrollings.

Les scrollings peuvent être réalisés de deux manières différentes: la première, utilisée dans le premier article, fait le déplacement avec le bitler. Cette technique souffre d'un gros défaut: elle est lente, même avec un processeur spécialisé comme Agnes. La seconde est plus élégante et consiste à déplacer les pointeurs vidéos dans la mémoire afin de donner une impression de mouvement. C'est ce que nous allons voir aujourd'hui. Comme vous pouvez le constater, le programme est court



INFORMATION MANIÈRE

AMIGA 500+CABLE PERITEL	1450
AMIGA 500+MONO-COULEUR 10345	7130
AMIGA 500+COUL.EXTENSION 91K	7990
AMIGA 500 MONIFR.2000 EXTENSION 512K	9480
AMIGA 500 COULEUR+LOCK	10680
AMIGA 500 COULEUR+DISQUE DURE 20 MEGA	10980
AMIGA 2000+MONO-10345	14500
AMIGA 2000 COULEUR+DISQUE DURE 20 MEGA	26490
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 2 MEGA	20990
AMIGA 2000 COULEUR 20 MEGA+EXT.2 MEGA	26990
AMIGA 2000 COULEUR+DISQUE DURE 40 MEGA	21990
AMIGA 2000 COUL.EXTENSION 8 MEGA	27990

Expéditions en France et à l'étranger des
réceptions de votre commande, contactez-nous
pour disponibilité en stock

S.A.V. avant sur place, tous les jours par
des personnes sérieuses et compétentes.

Nous acceptons toutes commandes administratives.

Le matériel et les logiciels sont testés.

Formation assurée par un de nos nouveaux
services. Il est recommandé de prendre un
rendez-vous pour toutes démonstrations afin
de mieux vous satisfaire.

NOUVEAU SCANNER UNIVERSEL 8000 FRANCS

PERIPHERIQUES

LECTEUR COMMODE 1712	1350	EXTENSION 2 MEGA A2000	6490	DRIVEVIEW GOLD	2290
LECTEUR EXT. F 1/2	1120	EXTENSION 8 MEGA A2000	20490	PETER DRETE DORE	2190
LECTEUR CLAMAMA 1714	2780	EXTENSION 11K A100	3490	DIGITALISER DRAGON 4000K	21990
LECTEUR INTERNE A2000	1000	CARTE AT A2000	NC	EXT. P DRETE	NC
HANDY SCANNER TYPE4	3490	CARTE XT A2000	3390	GEL-ETIQUETTE PRG	1190
MONITEUR COMMODE A1045	2190	CO-PROCESSOR 25 Mhz	10900	OROLOGIE EXT P	NC
MONITEUR COMMODE A2049	4490	DRACHTER	3590	OROLOGIE PALA 1000	3490
KIT DISQUE DURE A2000	4050	SCANNER PLANT TECHNIK	7990	OROLOGIE EXT 2000	17990
DISQUE DURE 20 MEGA A100	6990	TABLETTE CRF A3	7990	INTERFACE PAL	2020
DISQUE DURE 20 MEGA A2000	6990	TABLETTE CRF A4	4480	TRANSCODER MULTI	1950
DISQUE DURE 40 MEGA A2000	12000			INTERFACE A100	490
				VIRUAL SIGNALS	2990

INFOGRAPHIE

ADDS COLOR 2000	1120	SCULPT 4D	4990
ADDS-8000	259	SCULPT 3D	380
CALLIGRAPHER	900	AMMATE	1450
DELLOS PAINT 12900	490	IMPACT POINTS (scale 3d)	190
DELLOS PHOTO LAB	790	POINT LINESAMES (3D)	1120
DELLOS PRODUCTION	1090	TV SHOW	790
DELLOS VIDEO	690	TV TEXT	120
DORRANT (V2)	490	VIDEOSCAPE (V2)	990
THE DIRECTOR	690	MODELER 3D	490
EXPRESS PAINT	490	VIDEODITALE	590
PAINTERSON	490	X-CAD	3990
LIGHTCAMERA ACTION	490		
IMAGE PUFFER (V2)	290		
PHOTON PAINT	790		
PHOTON CELL ANIM.	1290		
PHOTON PAINT 3D+1000	570		
PSYMADE	490		
PRO VIDEO CG	1090		
PRO VIDEO PLUS	2790		

MUSIQUE

ADDS-8000K	190	AC PORTERMAN	2290
A.M.A.S.	990	BRINCHAMBA MODULA 2	NC
AUDIOMASTER (V2)	100	DEVTRACK 2	790
DELLOS MUSIC C2	790	LATTICE C (V2)	2990
KCS DRETS	1090	MARK AZINCIC (D6V)	1090
PERFECT SOUND	990	POWER WINDOWS V2	140
PRO HED STUDIO	1090	DEAR TO DEAR	140
SYNTHIA	990	DOS TO DOS	590
		INCC	100
		QUATREBACK	390

LANGAGES

BUREAUTIQUE LIVRES IMPRIMANTES

PROFESSIONAL PAGE	990	AMIGA	290	CITIZEN 129 D	1790
PROFESSIONAL PAGE (3000)	3090	LIBRE DU LECTEUR DESK	290	STAR LC 10	2490
EXCELLENCE	1090	MANIPULATEUR EXPERIENCE	270	STAR LC 40 COUL.	2990
EMAS WORDS	590	INTRO POUR AMIGA	270	STAR LC 24/30	1090
MAJESTAN	1090	INTUITION EXPERIENCE	270	LASER PORSCUPT A20	39400
PROWITTE (V2)	1090	HOW KIMBEL	490	LARGE PORSCUPT QUIME	53400
SUPERPAGE	990	AMIGA BIRD SKRINE 1 (200)	270		
SUPERPAGE PRO	1990	TRACES ET ASTUCES	190		
		DEIN DEBUTER AMIGA	140		

3.RUE PERRAULT 75001 METRO LOUVRE
TEL. 40.20.01.20-TELEX 218 324

AMIGA

```

movei d1/d2/d3/d4, (-sp)
add. w #1, temps
move. w temps, d0, Y=d0
and. w #05, d0
sub. w #32, d0
muls d0, d0
lar. w #3, d0
neg. w d0
add. w #128, d0
lea table_plans, a0
lea copper_list(p0), a1
move. w #4, d2
place_pointeurs
moveq #0, d1
move. w d0, d1
lar. w #1, d0
muls #40, d1;
bitplan+Y*40
add. l (a0)+, d1
move. w d1, 6(a1)
    
```

Adresse du pointeurBase du

```

swap d1
move. w d1, 2(a1)
add l #8, a1
dfrs d2, place_pointeurs
movei. l (sp), d1/d2/d3/d4
move. w #310, d0/d0a
table_plans de 1 plan1, plan2, plan3, plan4, plan5
table_couleurcdc w 0, 6, 8, 8, 10, 10, 10, 12, 12, 12,
12, 12, 12, 12, 12
dc. w 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15, 15
tempdc. w 0
copper_list:
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
dc l $00000000, $00000000
    
```

- : Ces dans ces zones qu'il faut charger les 5 images monochromes
- : non-compactées et 380*256
- : Pour cela, il faut faire cinq RI (nomimage) (ImageX)

LES RELIURES DE GENERATION 4 SONT ARRIVEES

Génération 4 sortant maintenant tous les mois, il devenait urgent de pouvoir rassembler tous les numéros de manière à n'en perdre ou abîmer aucun. C'est pourquoi toute la rédaction s'est mise à fabriquer des reliures pendant des semaines et des semaines, ce qui explique notre retard ce mois-ci. Cependant, vous allez enfin pouvoir disposer de ces superbes reliures d'une verte couleur éclatante, frappées au logo de Génération 4! Sachez que ces reliures permettent de rassembler plus d'un numéro, 10 plus exactement, et que le prix de la reliure est de 65 francs, port compris.



Adressez vos commandes à:
PRESSIMAGE
 210 rue du Faubourg Saint-Martin
 75010 PARIS

NOM: _____
 Prénom: _____
 Adresse: _____
 Code Postal: _____ Ville: _____

J'EN AI MARRE D'ETRE
 INTERROMPU 50 FOIS
 PAR SECONDE !!!
 ALORS, OU TU SUPPRIMES
 LES INTERRUPTIONS, OU JE
 M'INTERROMPS DEFINITIVEMENT !!



image1.btk b 138
 plan1.btk b 10240
 image2.btk b 138
 plan2.btk b 10240
 image3.btk b 138
 plan3.btk b 10240
 image4.btk b 138
 plan4.btk b 10240
 image5.btk b 138
 plan5.btk b 10240

Ce scrolling ne demande que quelques centaines de cycles à la machine à chaque VHS, vous pouvez donc le faire fonctionner en même temps que le pipage des autres animations. Si vous êtes curieux, vous pouvez essayer de faire tourner le scrolling qui "rotule" du premier article en même temps et sur le même dessin. Bon travail...

J. FLEURET

LES VACANCES DE FEVRIER...



ATARI 520 ST

+
Au choix

Paquet Cadeau
N° 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6

3490 F

TOUT SCHUSS

Goldfinger
Karate Kid II
Slings
Jaguar Probe
1 jeu Pygmalion *
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 1

Water Olympic III
Monopoly / Foodfight
Plaza / Blood River
Survivor's Out
1 jeu Pygmalion *
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 2

Tout-Maison
Deflection
ID Glass / South Sea
Maître de l'Univers
1 jeu Pygmalion *
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 3

Le shérif de
Monteville
- 1 et Word
(diversement de texte)
1 jeu Pygmalion *
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 4

Barbarian (Prince)
Crazy Cars
Wizard / Escape
Radaro Racers
1 jeu Pygmalion *
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 5

Pack Pygmalion
Terrapole
Barbarian
Obélisque
1 manette de jeu
1 boîte de disque
Paquet Cadeau 6

* au choix: Barbarian, Obélisque ou Terrapole. La manette de jeu est une manette à micro-attachée. Valeur de chaque paquet cadeau: 690/700 F.
Vous pouvez remplacer les 3 derniers articles (disquettes, manette et jeu Pygmalion) par un tract ball.

Conditions de Vente

- Offre valable jusqu'au 31/03/89 et peut être après.
- 3 ans d'expérience sur ST.
- Pas de déviation sur les jeux des Paquets Cadeaux (ils ont tous été analysés dans les 5 premiers numéros de Génération 4).
- Tous crédits possibles:
 - Reprise 520 ou 1040 pour acheter Mega ST.
 - Service technique sur place, dépannage immédiat.
- Remises périphériques disponibles à des prix MICRO VIDEO.
- Prix et disponibilité peuvent être différents dans le magasin de Bruxelles, renseignez-vous.

MICRO VIDEO

la passion d'un spécialiste, la puissance d'une chaîne.

PARIS		BOULOGNE	MARSEILLE	TOULOUSE
Loisir	8, rue de Valenciennes 75010 Paris ☎ 46 37 92 75 / 40 34 91 80		75, rue de Lodi 13006 Marseille	15, rue Anthon 31000 Toulouse
Professionnel	115, rue du fig. St-Denis 75010 Paris ☎ 40 37 09 21			
Maison-Cien de l'Est / Cien du Nord				
BOULOGNE	TOURS	PERPIGNAN	BOULOGNE	BOULOGNE
3, cours Alain et Lermite 59000 Boulogne	81, rue Jéhobert 37000 Tours	8, avenue de Gaulle Dourges 66000 Perpignan	11, 12, cours Armand Drouot 63000 Clermont	1, rue Desir 59500 Boulogne
☎ 56.44.47.70	☎ 47.05.38.50	☎ 68.34.24.40	☎ 72.27.14.74	☎ 62 / 648.9074

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Chèque à la commande ou carte bleue

DE TRES NOMBREUSES EXCLUSIVITES A LA CARTE ...



<p>LECTEUR 3'5 DOUBLE FACE pour 520 ST</p> <p>N.C. (pose 150 F)</p>	<p>LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE POUR EMULER UN PC COMPATIBLE</p> <p>890 F PROMO</p>	<p>LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE pour UTILISER des DISQUETTES 5'25 sur ATARI</p> <p>890 F PROMO</p>	<p>NOUVEAU ! LECTEUR 5'25 NU + CONNECTIQUE multiformat pour tout ATARI ST Lit au choix les disquettes PC ou ST</p> <p>1290 F</p>
<p>EXTENSION POUR AMENER un 520 ST à un MEGA</p> <p>1290 F (pose 200 F)</p>	<p>CLAVIER DETACHABLE pour 520 et 1040</p> <p>1190 F (Clavier type Mega ST)</p>	<p>SELECTEUR de DRIVE 290 F</p> <p>SELECTEUR de MONITEUR 290 F</p>	<p>BLITTER 290 F (pose 200 F)</p> <p>Imprimante 135cps NLD Mannesman MT80</p> <p>1790 F PROMO</p>
<p>SOURIS 390 F</p> <p>TRACKBALL 345 F</p> <p>DISQUETTES 3'5 TDK 9 F (par 100)</p>	<p>HOUSES 520/1040 Moniteurs</p> <p>CABLES Parallèle / Série Midi / Minitel Null Modern Sur mesure: N.C.</p>	<p>Toutes nos extensions ou modifications s'effectuent sous huit heures.</p> <p>REPARATIONS Nous réparons tout matériel ATARI: Acheté chez nous ou non. Particulier ou professionnel. Devis sous huit heures Hors Garantie ou sous garantie (*).</p> <p>☎ (1) 40.34.97.80</p> <p>(*) Payant si l'appareil n'a pas été acheté chez nous</p>	

... ET DES TOUT PETITS PRIX SUR ATARI

EXPLORA 2

est arrivé

- 15 % jusqu'au 31 Mars 89

Les disquettes

PROMO !

GRANDE MARQUE JAPONAISE

SF/DD 9 F

DF/DD 12 F

(*) par quantité de 100

Tous crédits possible. Consultez nous.

Les jeux

PROMO !

Pour tout achat de deux jeux (*)
une manette de jeu à micro-switch

GRATUITE

(*) sauf jeux en promotion

Les imprimantes

PROMO !



Mannesman MT 80

135 cps

Compatible Atari et IBM
graphique et texte

~~2690 F~~ 1690 F ou 3 fois 595 F

*Reprise de votre 520 ou 1040
pour achat Mega ou laser*

MICRO VIDEO

Pour nos adresses à Paris et en province, voir page précédente.

L'ACTUALITE

Voici enfin une rubrique sur l'actualité de la micro-informatique, et dans laquelle nous vous parlerons de tout ce qui se passe ou se prépare, en France ou à l'étranger.

LE SUPER-ST!

La rumeur circulait depuis plus de trois ou quatre mois en Angleterre, et nombreux étaient ceux qui attendaient une annonce en début d'année de la sortie d'un Super-ST. Si, aujourd'hui, la rumeur n'a toujours pas été confirmée par Atari, on sait par contre que la société est en rapport avec la compagnie américaine Megabyte Computers. Or cette société distribue aux Etats-Unis un périphérique pour ST qui permet de remplacer le 68000 à 8MHz du ST par un 68000 à 16MHz, qui, selon les dires, permet d'accélérer de près de 100% la vitesse de la machine.

Le Super-ST pourrait donc être directement équipé de ce 68000, ce qui serait effectivement fantastique.

L'une des rumeurs anglaises était que le processeur du Super-ST devait être le 68020 32-bits, mais Atari Angleterre a rapidement démenti la chose en expliquant qu'il s'agirait d'un 68000.

Le plus intéressant reste tout de même le fait que la machine pourrait avoir le même processeur sonore stéréo que l'Amiga, 4096 couleurs affichables et un hard pour les scrollings.

Il semble donc qu'Atari nous prépare réellement un Super-ST, qui serait en fait un Super-Amiga compatible ST. Je vous entends déjà tous crier: "c'est pour quand?". Je préfère ne pas vous répondre, car avec Atari, il vaut mieux ne pas trop s'avancer vu le nombre de projets qui ne se sont jamais réalisés.

LES AWARDS ANGLAIS

Nous vous présentons dans notre précédent numéro les 4 d'Or qui étaient, selon nous, les meilleurs jeux de l'année. Voici ceux qui ont été choisis par l'ensemble des personnes faisant du logiciel en Angleterre.

Meilleure conversion de jeu d'arcade: Pacmania (Grandslam).

Meilleur jeu d'aventure: Dungeon Master (FTL).

Meilleure simulation de vol: Falcon (Mirrorsoft).

Meilleur graphisme: Starglider 2 (Rainbird).

Meilleur son: Xenon (Melbourne House).

Programmeurs de l'année: les Bitmap Brothers (Xenon, Speedball).

Jeu de l'année: Virus (Firebird).

LES 16-BITS JOUENT AU BAND AID

Activision, Electronic Arts, Virgin/Mastertronic et Firebird commercialiseront aux environs de Pâques une compilation de cinq jeux dont tous les gains iront aux enfants handicapés. Une initiative qui avait déjà été prise il y a quelques années, avec le Soft Aid qui avait eu lieu en 1987.

ET UNE CONSOLE NINTENDO 16 BITS

La nouvelle console Nintendo vient d'être révélée au Japon. Première nouvelle, elle sera entièrement compatible avec la console actuelle, ce qui veut dire qu'à l'origine la console aura déjà plus de 400 titres disponibles. D'autre part, les qualités graphiques et sonores de cette console laissent espérer des jeux d'une qualité supérieure à ce qui se fait actuellement sur ST et Amiga. Cependant, la mauvaise nouvelle vient de



fait que cette console n'arrivera pas chez nous avant 1990, au mieux.

AMIS GARE A VOUS!

Le piratage est un problème que personne n'ignore. Si nous n'avons jamais pris position dans le passé sur cet éternel débat, il n'en demeure pas moins qu'il y a des limites à tout. Ainsi, le piratage est devenu, comme cela avait été le cas pour l'Apple, une des raisons du succès de l'Amiga. Mais là où la différence est importante, c'est qu'à l'époque où le piratage devenait important sur Apple, il y avait déjà de nombreuses machines vendues et les éditeurs de soft pouvaient donc rentabiliser leurs jeux. Hélas, il semble qu'il n'en soit pas de même sur Amiga, où le faible nombre de machines vendues et le piratage intensif (près de 90%) font que les éditeurs n'ont plus vraiment envie de passer plusieurs mois de travail pour rien! En effet, certains parlent déjà d'arrêter totalement toute production sur Amiga, alors que d'autres nous ont clairement dit qu'ils ne se fatigueraient plus pour faire de bonnes adaptations des jeux sur cette machine, et qu'ils feraient de simples copies de la version ST! Il est dommage, juste au moment où les premiers jeux vraiment adaptés à l'Amiga arrivaient (Pacmania, Sword Of Sodan, Bio-Challenge, Dragon's Lair) que l'on en arrive là! D'où le message de déresse des éditeurs, message que nous reprenons à notre compte, car nous aurions bien aimé que soit donné à l'Amiga toutes les chances de succès que ses caractéristiques laissent supposer.

"Stoppez tout!". Nous ne sommes pas ici pour vous tenir un discours moralisateur; nous savons d'ailleurs

ce que beaucoup d'entre vous pensent des gens qui tiennent de tels propos, mais sachez que nous connaissons très bien le problème pour être proches de toutes les parties concernées et le plus souvent lésées par le piratage, et qu'à nos yeux, il paraît urgent de freiner ces activités illégitimes. A ceux qui crient "Amiga vaincra", nous disons que les vœux pieux ne suffisent pas et que pour vaincre, il faut déjà vivre. La survie ou tout au moins l'essor de l'Amiga paraissent bien compromis si le piratage continue ainsi!

ET UNE CONSOLE ATARI 16 BITS

Ce n'est pas la société Atari à enfin annoncer l'arrivée prochaine (avec Atari, prochain signifie souvent un an et plusieurs siècles...) d'une console ST. Il s'agira d'un ST où la seule possibilité de chargement de jeux sera, visiblement, des cartouches, ce qui veut dire que les jeux seront assez chers. Espérons que cette console verra le jour avant 1990.

ET UNE CONSOLE SEGA 16 BITS

Chez Sega, on prépare également une console 16 bits, qui a été présentée récemment. Le seul jeu que l'on a pu voir était Space Harrier, et il faut bien avouer que c'était beaucoup plus beau que nos versions ST et Amiga, déjà très belles! De ce fait, on peut espérer que cette machine connaîtra des adaptations d'Afterburner ou de Galaxy Force qui seront de qualité. Comme pour la console Nintendo, la console Sega n'est pas prête d'arriver en France...

ET UNE CONSOLE KONIX 16 BITS

Konix, le spécialiste anglais du joystick, lancera cette année, à la rentrée plus exactement, une console qui risque bien d'être celle qui détrônera toutes les autres. Avec des graphismes supérieurs à ceux de l'Amiga, des sons dignes d'un véritable synthétiseur, et un prix avoisinant les 2000F, la Slipstream, tel est son nom, est une console bien séduisante. De plus, elle est livrée avec une manette des plus géniales. Cette manette possède en effet plusieurs modes de fonctionnement. Le premier est en fait un volant, avec accélérateur au pied, destiné aux jeux automobiles, alors que le second transforme le volant en manche à balai pour les simulations de vol! Le troisième, enfin, est destiné aux courses de moto! L'outil sera donc très proche des jeux



d'arcade. De plus, cette manette est réversible, c'est-à-dire que le programme peut lui ordonner de bouger, ce qui permettra de réaliser des effets spéciaux lors des crashes ou autres chocs! Si l'on rajoute à cela que de nombreuses compagnies anglaises semblent intéressées par le projet, et que des tonnes d'accessoires sont prévus, il semble que la Slipstream soit promise à un bel avenir. Par exemple, une configuration pour moins de 6000F comprendra la console, un moniteur couleur et de quoi monter dans votre chambre une véritable cabine d'arcade, bougeant comme celle d'Afterburner par exemple. Ben, je m'arrête là, mais sachez que nous risquons de nous intéresser de très près à cette machine, et qu'elle a de fortes chances d'être la cinquième bécane dont nous parlerons après l'Amiga, le ST, la Sega et la Nintendo! Une affaire à suivre...

**LES JEUX
LES JEUX
LES JEUX
ET
ENCORE
LES JEUX!**

(Soprati, bientôt 3615 GEN4)



PURPLE

"CE JOUR-LÀ, ILS VIENNENT POUR
TE VAINCRE, AMI !"

QUATRE ÉPREUVES, QUATRE ÉCRANS 3D
EN VISION SUBJECTIVE



Le MARS PARTHENON, le jeu aux énigmes spatiales en 3D vision subjective de l'éditeur "AN ADP - CYRANO".



Les BÉLIERS DE VIL, le jeu de stratégie qui mène à la victoire sur le monde entier. "LE TRÉANT".



Les DOMINIONS DE MARC ROMAN, le jeu d'exploration spatiale en 3D vision subjective. "AN ADP - CYRANO".



Les DOMINIONS DE MARC ROMAN, le jeu d'exploration spatiale en 3D vision subjective. "AN ADP - CYRANO".

ATARI ST - AMIGA 500/1000/2000
PC ET COMPATIBLES
ANSTRAD CPC - COMMODORE 64

SATURN DAY



Un partito di 13: "THE 13TH GUEST" (Atari) in 3D sempre con un'atmosfera da incubo.



Un'atmosfera inquietante nel mondo di "THE 13TH GUEST" (Atari).



Un'atmosfera inquietante nel mondo di "THE 13TH GUEST" (Atari).



EXXOS

ATA ATA MOGO HU U...

EXXOS: 1995-1996
1997-1998
1999-2000

EXXOS: 1995-1996
1997-1998
1999-2000

LES PREVIEWS

NEUROMANCER

ELECTRONIC ARTS

Système: Amiga

Sortie prévue: février

Neuromancer est le tout nouveau produit du groupe qui a déjà fait la célèbre série des Bard's Tale, mais qui était aussi à l'origine de jeux comme Mindshadow, Borrowed Time ou encore Tass Time's in Tonetown. Ce jeu d'aventure interactif de science-fiction est basé sur le célèbre livre du même nom, signé William Gibson (en français, Neuromancien, disponible chez J'Ai Lu). Neuromancer a d'ailleurs reçu les prix Hugo, Nebula et Philip Dick, et sera prochainement un grand film. Il est vrai qu'avec ce roman, on peut dire que Gibson avait créé le style Cyberpunk, qui, en science-fiction, correspond à un univers dans le style de celui de Blade Runner: un futur assez glauque et surinformatisé. Gibson a d'ailleurs eu beaucoup d'influence sur des films comme Aliens ou encore Robocop.

Neuromancer se déroule dans le Japon du 21ème siècle, dans un monde dirigé par un gigantesque système informatique. Le joueur joue le rôle d'un pirate du futur (pas un pirate des mers, un pirate informatique, bien sûr), ce qui est bien sûr rigolo, mais ce qui peut surtout s'avérer mortel. Le joueur se balade dans les rues à la recherche d'un meilleur équipement, mais aussi d'informations. Celui qui possède les meilleurs matériels, software ou informations est le vainqueur! Votre but sera de pirater certains gros réseaux, mais ces derniers étant protégés, il vous faudra trouver le bon moyen pour passer les protections.

Au début du jeu, vous êtes dans un quartier malfamé, le genre d'endroit où l'on trouve des boutiques d'organes. Il vous faudra gagner des compétences, que vous recevrez sous forme de "puces" que vous implanterez dans votre cerveau! Il est possible de dialoguer avec les nombreuses personnes que l'on peut rencontrer, vos amis, des criminels ou encore des n'importe quel quidam.

L'histoire en elle-même est complexe. Des rumeurs circulent selon lesquelles plusieurs de vos amis, eux-aussi pirates, ont mystérieusement disparu. Pour savoir ce qu'ils sont devenus, vous devrez enquêter et même réussir à pénétrer le Cyberspace, qui représente tout l'univers informatique qui gère la totalité du monde, ainsi que tous les programmes... Mais il est extrêmement bien protégé, et votre logiciel de piratage aura bien du mal à le pénétrer! Il faudra hier des contacts nombreux pour obtenir des numéros secrets, des passes et autres codes servant pour le piratage des systèmes de données. Alors que vous découvrirez de plus en plus de choses, vos jours seront de plus en plus en danger, jusqu'au moment où vous pénétrerez finalement dans le Cyberspace, qui représente l'information à l'état pur, et où toutes les informations politiques et militaires se trouvent, codées certes, mais à votre portée si vous êtes assez doué.

Neuromancer est un jeu d'aventure fantastique, incroyable, génial, pour tous ceux qui aiment la

science-fiction! Le jeu propose une représentation en 3D des lieux, un peu à la manière des jeux Sierra-On-Line. Il s'agit donc d'une aventure animée, puisque vous déplacez quand même votre personnage à l'écran, et que tout est graphique, y compris les instructions que vous devrez accomplir qui sont sous



forme d'icônes.

Le jeu est accompagné d'une superbe musique digitalisée qui vient parfaire le tout. Un grand jeu d'aventure!

HUMAN KILLING MACHINE

GO!

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février

Les programmeurs de chez Go! avaient noté quelques défauts à leur jeu de combat Street Fighter. Ils ont donc



VOYAGER

OCEAN

Système: ST

Sortie prévue: mars

Voyager est un fabuleux jeu en 3D formes pleines. Il a été réalisé par Ocean, qui avait commencé sa réflexion après le succès de Starglider 2! On peut dire que le challenge est réussi, puisque dans son genre, Voyager est aussi réussi. Mais attention, les deux jeux sont incomparables, car si Voyager est un jeu d'arcade, on y trouve pas du tout le côté jeu d'aventure qui était présent dans Starglider 2. En quelque sorte, on est en face d'un fantastique Battlzone, rappelant par moment la bataille de chars de Tron! Vous dirigez donc un char qui peut aller un peu partout sur la surface de chaque planète d'un système! Votre but est de détruire les ennemis que s'y trouvent, mais aussi de survivre. La vie que vous obtenez est celle offerte du haut du char, et vous contrôlez l'engin et sa tourelle au joystick! Au fur et à mesure du jeu, vous trouverez des modules venant s'ajouter à la structure du char, qui permettront des vues latérales ou une vue arrière! Enfin, vous pouvez également larguer des caméras et obtenir à tout moment la vue de la caméra. Côté graphisme, c'est aussi beau que Starglider 2 au niveau de la 3D! Il manquait hélas le son sur la version que nous avons testée, et je ne peux donc pas vous dire si le tout rend aussi bien que dans Starglider 2. Cependant, Voyager s'annonce comme l'un des supers jeux prévus en mars!



décidé de recommencer, en améliorant la toui. Tout d'abord, l'écran de jeu ne scrolle plus, mais l'animation des personnages est moins hachée. Ensuite, il y a plus d'originalité puisque l'on se balade à travers le monde et qu'en plus d'ennemis toujours originaux, on se retrouve en face de chiens et même d'un taureau! Côté difficulté, il n'est plus question de tuer son adversaire en répétant de nombreuses fois un coup qui marche souvent, ici, l'ennemi s'adapte à votre tactique et trouvera vite une parade à des enchaînements toujours semblables. En plus, dès qu'il n'est plus frappé, la vitalité de votre adversaire augmente, et il faut donc frapper constamment si l'on veut y arriver. Human Killing Machine sera testé dans notre prochain numéro!



Bio CHALLENGE



Un mulotro m'atig'au (Screen version 3.1)



La 2^e niveau tu (Screen version 3.1)



POUR
ATARI ST
AMIGA
PC

SPECTRUM
AMSTRAD
C64

Êtes-vous prêt à relever ce formidable défi ?
BIO CHALLENGE est l'un des rares jeux sur micro
à s'élever au niveau des arcades actuelles.
Vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles.

- 160 couleurs, 50 images par seconde
- 9 musiques différentes en 4 voix sur S.T.
- 1 scrolling horizontal hallucinant
- Des monstres splendides
- 6 tableaux merveilleux



DELPHINE

SOFTWARE

DELPHINE SOFTWARE
150, bis Hausmann - 75008 Paris
Tél. : 49 53 00 03 - Fax : 43 69 10 22
Distribution : SPN

BALLISTIX

PSYGNOSIS

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Speedball était assurément l'un des meilleurs jeux de l'année passée, mais voici que Psychosis projette de sortir Ballistix, un jeu du même style mais visiblement



cent fois mieux! Tout d'abord, le jeu propose près de 100 terrains, toujours différents, ce qui n'est déjà pas



mal du tout. Le but est, bien entendu, de marquer plus de buts que votre adversaire, qui peut être soit un second joueur, soit l'ordinateur. Là où ça devient drôle, c'est au niveau des effets qui agissent sur le jeu, car ils sont nombreux et très variés. Par exemple, il y a des aimants qui attirent la balle, des diviseurs qui éparpillent le ballon en plusieurs, des flèches qui accélèrent le jeu de manière folle, des bumpers qui vous font rebondir, des aspirateurs qui vous attrapent et vous reçoivent en un autre endroit du terrain, etc. En plus de tout cela, Ballistix possède un mode d'édition qui permet de faire soi-même des terrains et d'agir sur tous les paramètres du jeu. Si l'on rajoute à cela que les graphismes sont dignes de Psychosis et qu'au niveau du son, c'est tout aussi génial! Voilà l'un des prochains HITS de Psychosis!

DRAGON NINJA

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars



Encore une preview sur ce programme en cours de finition chez Ocean, mais avec cette fois-ci une meilleure vue de ce que sera le jeu. Tout d'abord, il sera

ASTAROTH

NEWSON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mai

Astaroth, c'est le nom de l'ange de la mort! C'est aussi l'un des prochains jeux de chez Newson, un jeu d'arcade/aventure avec de somptueux graphismes de Pete Lyon, le graphiste de la plupart des jeux de chez



possible d'y jouer à deux, ce qui est une excellente nouvelle. Ensuite, on y retrouvera tous les niveaux du jeu d'arcade ainsi que tous les ennemis. Voilà qui est chouette non? Pour ce qui est du scrolling, nous avons pu le voir et on peut vous dire qu'il est très chouette. Bref, il n'y a rien à redire, si ce n'est que la réalisation est excellente.



Microdeal! Dans Astaroth, vous dirigez un petit personnage à l'intérieur d'une tombe maudite, et le but est bien sûr de ramasser le plus de trésors possibles. C'est graphiquement superbe, mais il reste difficile de juger le jeu sur le peu que nous avons pu voir pour le moment. En tout cas, ça s'annonce très bien!



ZAC MAC KRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

LUCASFILM GAMES

Système: Amiga / ST

Déjà sorti en V.O., sortie fin février en V.F.

Dernière ce titre digne des films de S.F. des années 50 se trouve le tout dernier jeu de chez Lucasfilm Games: il s'agit d'un jeu d'aventure animé, à la manière des Sierra-On-Line, mais en plus simple côté niveau, car se jouant entièrement à la souris. Vous pouvez prendre le rôle de plusieurs personnages, selon le moment du jeu, mais la partie est également entrecoupée de séquences comme dans un film, qui montrent ce que font d'autres personnages.

Graphiquement c'est très chouette, et les sons ne sont pas mals du tout! Mais c'est au point de vue du scénario que le jeu est fantastique. Vous êtes un journaliste qui en a marre d'écrire des articles nuls, et vous décidez de vous intéresser à une affaire étrange d'extra-terrestres.



qui rendent les gens débiles par téléphone! Comme vous le voyez, tout est fou dans ce jeu, et l'on y trouve par exemple un écoueil à deux têtes. Le jeu est présenté avec un journal et d'autres éléments importants, et est déjà sorti en version anglaise.



Cependant, il sortira d'ici une semaine entièrement en français, à l'écran et pour la documentation, ce qui le mettra à la portée de tous! Test complet le mois prochain.

FIRE BRIGADE

PANTHER

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Voici l'un des prochains wargames d'excellente qualité qui arrivera sur ST et Amiga. Il s'agit du premier jeu de la société Panther, une compagnie Australienne! Le scénario est classique, puisqu'il se déroule durant la seconde guerre mondiale, mais la réalisation est exemplaire, avec un souci de réalisme très poussé. Cependant, malgré une utilisation très simple, le jeu est d'une complexité effarante qui repoussera tout débutant, mais qui plaira beaucoup aux experts en la matière.



FRIGHT NIGHT

MICRODEAL

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril



Fright Night est un jeu basé sur le film du même nom, "Vampire vous avez dit vampire" en français. Alors même que la suite de ce film est sortie sur nos écrans (à ce propos, cette suite est aussi bonne que le premier film, alors n'hésitez pas à y aller), le jeu arrive enfin dans sa version Amiga, programmée par Steve Bak. Vous jouez le rôle du vampire et contrôlez un sprite énorme au travers de la maison. Ce qui frappe vraiment, c'est la qualité des graphismes qui est exceptionnelle. Le pire, c'est que le jeu en lui-même est aussi génial, puisque vous devez vampiriser les habitants de la région, avant qu'ils ne viennent un jour vous cloquer au lit, pour de bon! Ce soit sera peut-être la dernière réalisation de Steve Bak, qui après avoir déclaré qu'il était devenu trop bon, a décidé d'aller vendre des glaces et des sorbets à Londres... Gageons qu'il reviendra rapidement vers un micro, sans quoi les scrollings inquiètent de nous sembler quelque peu laids. En attendant, je ne saurais que vous conseiller d'acheter Fright Night à sa sortie, car vous ne pourrez pas le regretter.



COSMIC PIRATE

PALACE

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Ce jeu sortira juste après Barbarien 2, dont la sortie ne devrait plus tarder. Nous vous l'avons déjà présenté sur Amiga, mais nous l'avons maintenant vu sur ST où il est aussi beau! Cosmic Pirate est un jeu qui mêle arcade avec un petit peu de stratégie, mais c'est surtout un jeu qui mêle de nombreux petits jeux. Ainsi, pour commencer de vraies missions, vous devez déjà accomplir des épreuves sur un simulateur. Les jeux proposés sont alors avec des graphismes vectoriels, un peu comme dans Astéroid. Ce n'est qu'après que le jeu prend toutes ses couleurs, et que vous vous lancez dans des missions de plus en plus complexes. Scrolling multidirectionnel ultra-rapide et énormes sprites sont au rendez-vous de ce jeu où l'humour n'est pas absent, lui non plus!



Magnez-vous!

(Sapristi, bientôt 3815 GEN4)

B.A.T.

UNI SOFT

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/ avril

Voici l'un des jeux d'aventure que tout le monde attend B.A.T., soit Brigade des Affaires Temporelles, vous plonge en plein 22ème siècle, dans un monde à la Blade Runner. Je passe sur le scénario, assez complexe, en vous disant simplement qu'il vous faut retrouver un gros méchant! Le jeu se joue entièrement à la souris, grâce à un système d'icônes des plus ingénieux! Graphiquement superbe (on a l'impression que les images utilisent plus de 16 couleurs!), B.A.T. est le type même de jeu d'aventure comme en veut le grand public. De plus, le soft sera vendu avec une cartouche qui permettra d'avoir un son de 8 voies digitalisées, mono certes, mais qui rendent tout de même très bien! En un mot, vous avez devant vous l'un des prochains hits de 1993!



KNIGHT FORCE

TITUS

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: Mai

Pourquoi vous parler déjà d'un jeu qui ne sortira qu'en mai? Tout d'abord parce que quand on nous annonce Knight Force, nous avons voulu en savoir plus, au point même d'en faire la couverture de ce numéro. Ensuite, parce qu'après Crazy Cars 2 et Titan, nous étions curieux de savoir si chez Titus, ils avaient pu maintenir le rythme. Vraiment, la réponse est oui!



Dans Knight Force, vous jouez le rôle d'un chevalier qui devra traverser de nombreuses époques pour y retrouver des sorciers qui se sont échappés de leur espace-temps. Les sorciers sont au nombre de 7, et les époques sont la préhistoire, le moyen âge et le monde contemporain. Vous allez donc, avec votre cheval, parcourir les siècles et vous tenterez de retrouver les tours où se cachent les sorciers. Hélas, ceux-ci disposent d'un grand pouvoir, et nombreux sont les ennemis qui s'en prendront à vous. Durant la préhistoire, vous devrez faire face à des monstres divers ainsi qu'à des préodactyles, alors que le moyen-âge vous verra vous faire agripper par des gnomes (Tiens! Mic Dax!) ou encore par des archers qui tendent des embuscades dans la forêt!

Enfin, à l'époque moderne, des policiers, punks et mercenaires tenteront tout pour vous arrêter!

Le jeu, qui sera plus ou moins complet selon la machine et selon le drive (simple ou double face), sera soit en 3D soit en 2D, selon ce que voudra le joueur. En fait, il est possible de changer à tout moment, selon ce que vous préférez!

Voilà donc ce que devrait être Knight Force lorsqu'il arrivera en mai. Cependant, comptez sur nous pour vous présenter de nouvelles photos dès que nous en aurons.

ROBOCOP

OCEAN

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Et voici enfin le jeu basé sur le film du même nom. Nous vous présentons Robocop dans la rubrique Sous les Arcades le mois dernier, et nous sommes fiers de pouvoir enfin vous le présenter dans sa version micro. Le jeu, en cours de programmation, est l'œuvre du programmeur de Wizball et d'Arkanoïd 2, ce qui veut dire que ça devrait bien s'annoncer. Graphiquement, ce n'est pas mal du tout, même si le personnage est beaucoup plus petit que dans le jeu d'arcade (il faut dire que nous l'avons vu après avoir joué à Dragon Ninja ou les sorciers sont aussi grands que dans l'arcade!). Côté scrolling, c'est pas vraiment ce que l'on a vu de mieux, mais comme il s'agit d'une préversion, je ne préfère pas en parler, surtout que le programmeur est assez bon (cf le scrolling dans Wizball). Enfin, la maniabilité du joueur est particulièrement bonne, puisque l'on arrive facilement à la terre trer là où on veut. Tout ce que l'on trouve dans le jeu d'arcade se retrouvera dans la version micro, et le programmeur promet même d'en mettre plus!



BATTLEHAWKS 1942

LUCASFILM GAMES

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars / avril

Ce sera le second jeu de chez Lucasfilm qui sortira sur des micros 16 bits. Il s'agit d'un simulateur de vol et de combats aériens qui couvre près de cinq grandes batailles de la guerre du Pacifique. Avec trois types d'avions disponibles, un nombre limité de missions mais surtout grâce à une réalisation inégalée, ce jeu devrait être l'un des meilleurs simulateurs. En effet, les détails sont incroyables. On voit le pilote à travers la vitre, les tirs sortent exactement des mitrailleuses, un avion allié touché en vol explose et dévoile un parachute, signe que le pilote s'est éjecté. Des



panaches de fumée s'élèvent d'un bateau gravement touché... Battlehawks 1942 est un véritable film, ce n'est plus un jeu, tout y est réaliste! Et il y a même un mode Replay qui permet de revoir toute la bataille du point de vue que l'on désire. C'est vraiment fou!



ARCHIPELAGOS

LOGOTRON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars/avril

Ce jeu, qui ne sortira certainement pas sous ce nom, risque bien de faire parler beaucoup de lui. En effet, il semble aussi génial que Sentinel et aussi bien réalisé qu'un jeu comme Virus. Archipelagos se déroule dans un archipel d'Iles. Il faut arriver à atteindre le centre du réseau d'Iles, là où se trouve l'Obélisque que vous devez détruire. Pour cela, vous devez connecter toutes les pierres à l'Obélisque. Vous avez la possibilité de vous déplacer dans ce monde en trois dimensions, et vous

pouvez créer des ponts entre diverses Iles. Mais vous devez faire attention aux arbres qui poussent et répandent un virus sur la sol. En effet, vous ne pouvez pas marcher sur les terres contaminées par le virus! Il y a aussi des sortes d'oguts qui dévorent les plaques petit à petit et font ainsi disparaître des Iles entières. Bref, Archipelagos est un jeu de stratégie génial et original!

DRAGONSCAPE

SOFTWARE HORIZON

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février/mars

Dans ce jeu de shoot'em'up à scrolling, vous dingez un dragon qui doit, avec son maître, combattre de nombreux ennemis pour délivrer les nations du Mal. Des ennemis, des pièges, des labyrinthes et une animation très fluide: voilà ce que nous promettent les auteurs du jeu! Il ne reste plus qu'à espérer qu'ils disent vrai!



INCREDIBLE SHRINKING SPHERE

ACTIVISION

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février



GALDREGON'S DOMAIN

INTERCEPTOR

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: février

Le premier clone de Dungeon Master arrive enfin. Dans ce jeu, vous devez récupérer 5 gemmes, ce qui pourrait sembler facile, si le jeu ne comportait pas plus de 2500 lieux! Pour récupérer les gemmes, vous devrez affronter de terribles monstres, et comprendre rapidement certains pièges. Vous trouverez de l'ade à la taverne où vous pouvez discuter avec les habitants. C'est la principale différence entre Galdregon's Domain et Dungeon Master, car le premier se déroule également à l'extérieur des donjons. Côté déplacement et action, tout se fait par icônes et donc à la souris, ce qui est particulièrement pratique. Enfin, les graphismes et le son sont excellents. Par exemple, rares sont les murs nus comme dans Dungeon Master. Ici, on y trouve souvent des objets comme des bibliothèques ou encore des tableaux... et comme les sons digitalisés sont très impressionnants, on se retrouve vite pris dans le jeu! Alors, mieux que Dungeon Master? Nous ne pouvons encore répondre, car nous n'avons pas joué assez longtemps à Galdregon's Domain pour savoir si de nouveaux éléments sont introduits au fur et à mesure du jeu, mais si l'aventure est intéressante, ce jeu sera certainement parmi les hits de l'année.



Voici enfin un jeu original signé Activision, et dont la réussite est totale. ISS (c'est plus simple) est un jeu qui peut rappeler Marble Madness. En effet, vous y dingez une boule dans un décor en trois dimensions. Il y a des formes d'effets qui se déclenchent selon les dalles (plus de 20 différentes) sur lesquelles la boule roule, des monstres, des aides... et ce n'est pas tout. Votre boule change parfois de taille, ce qui est un véritable problème car certaines dalles sont si fragiles qu'en passant dessus, vous feriez tout tomber! Possédant des graphismes superbes, ISS est un jeu comme nous les aimons bien. Plus prenant qu'Airball, ce jeu demande tout de même un peu d'entraînement si l'on veut bien manoeuvrer la boule... Ensuite, difficile de décrocher!

RUN THE GAUNTLET

OCEAN

Système: ST

Sortie prévue: avril

Run the Gauntlet est un jeu basé sur une émission télévisée anglaise, que nous ne connaissons pas du tout. Il s'agit en fait d'épreuves sportives où s'affrontent plusieurs pays. Les sports sont des courses de hors-bords, de quad et j'en passe. Ce que nous avons vu de Run The Gauntlet était vraiment un tout début, mais le jeu semblait au moins assez original. Les courses sont vues du dessus, et la maniabilité est assez bonne. De toute manière, n'étant pas prévu avant avril, on vous en reparlera d'ici là!



VINDICATORS

DOMARK

Système: Amiga / ST

Sortie prévue: mars

Nous sommes enfin en mesure de vous présenter la première adaptation par Domark de la longue série de jeux Tengen que cette compagnie a achetée. Le jeu permet à un ou deux joueurs (simultanément) de diriger des tanks dans un décor qui scrolle dans toutes les directions, à la recherche de la sortie vers le prochain niveau. Bien sûr, d'autres tanks sont là pour les en empêcher, mais si vous ramassez tous les bonus que l'on trouve à chaque niveau, vous pourrez, en fin de niveau, relaire le plein de munitions, de fuel, d'écran-protecteurs, et même acheter de nouvelles armes! Le nombre d'ennemis augmente bien sûr au fur et à mesure des niveaux, ainsi que leur variété. Après les tanks, des tourelles, mines, soucoupes, champs de force font leur apparition, et le jeu devient un enfer complet. Vindicator est un excellent jeu d'arcade, surtout si l'on y joue à deux, et la conversion s'annonce de bonne qualité.

VINDICATORS

AGA! AGA! AGA!

(Sapristo, bientôt 3615 GEN4)

VOTRE OBJECTIF EST TRES SIMPLE
MAIS LOIN D'ETRE FACILE: DEVENIR
UN COSMIC PIRATE COURONNE DE
SUCCES ET DE PREFERENCE BIEN VIVANT.



"Cosmic Pirate est superbe graphiquement,
rapide et original pour ce qui est des jeux proposés.

Il risque de faire un malheur"

Generation 4

Produit par : **Outland**
Sous licence de : **Atari** (TM) / **Commodore** (TM)
Développé par : **Atari** (TM) / **Commodore** (TM)

© 1987 Atari Inc. Tous droits réservés. **Atari** (TM) / **Commodore** (TM)
Atari Inc. 101 Lakeside Blvd., Menlo Park, CA 94025, USA



ATARI SOFTWARE

WEC LE MANS

24

WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence. Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le joueur doit puiser au fond de lui-même les ressources

indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au delà des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux déficiences humaines.



WEC LE MANS n'est pas un jeu — c'est une véritable expérience de pilotage.



TACT'ETALUS JEUE C'EST POUR VOUS
LE 04/3300 TEL 03 32 71 05

COMMODORE
AMSTRAD

ATARI ST
AMIGA